
2/99
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700
VIDEO
GAMES
RIESIGES ZELDA
„Das beste Spiel aller Zeiten!"
DOPPEL-POSTER
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
PS
Wild Arms
Akuji the Heartless
Ridge Racer Type 4
N64
Rare's James-Bond-Nachfolger
Perfect Dark
Der neue Star Wars-Hammer:
Rogue Squadron im Test
DC
Ein Bilck ins Innere der Konsole
Dreamcast Inside
SPECIAL
12 Seiten Tips & Tricks
zu Zelda und
Tomb Raider III
Erotik-Shoot'em Up
Steam Heart's
4 391062 306503 02


KÄMPFEN
LEBEN
AKUJI™
THE HEARTLESS
VOM BRUDER VERRATEN
DIE BRAUT GERAUBT
DAS HERZ ENTRISSEN
WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT
(AB FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
EIDOS INTERACTIVE
Akuji The Heartless © 1998 Crystal Dynamics. © & published by Eidos Interactive 1998. Alle Rechte vorbehalten.

SERVUS SERVORUM VIDEI SPILI TESTI

Welch Premiere, liebe Leser! Nicht nur auf den Seiten 94 bis 96 wird diese Ausgabe geehrt – dort nämlich die besten Spiele 1998 – sondern noch dazu an der prominentesten Stelle in unserem Heft, dem Editorial. Gleich zwei besonders verdiente Video-games-ler hat's diesmal erwischt, und zwar Wolfgang "Old Rabbit" Schädle und Tet "keiner kann so gut Japanisch wie er" Hara. Beide haben sich fast auf den Tag genau fünf Jahre lang in aufopferungsvoller Weise um dieses Heft gekümmert, haben mit viel Sachverstand Monat für Monat Akzente in der deutschen Spielezeitschriften-Landschaft gesetzt, den ein oder anderen Kaffee verschüttet, Durchsetzungsvermögen und Nerven bei dreieinhalb verschiedenen Chefredakteuren bewiesen ("ich habe aber schon Termine ausgemacht, ich muß auf die Messe!") und quasi immer pünktlich ihre Artikel abgegeben. Für die Masse ihrer gesamten – einschließlich der hier nicht extra aufgeführten – Großtaten, verleihen wir den beiden je einen Video Games Classic in der Geschmacksrichtung Platin. Zusätzlich bekommen beide noch den Titel "Servus Servorum Videi Spili Testi" verliehen, was frei aus dem Lateinischen übersetzt soviel wie "Knecht der Knechte der Videospieletester" heißt und nicht bös gemeint ist, sondern eher das Gegenteil , nämlich ausgesprochen erfahrener, über allen anderen Testern stehender Spieletester. Diesen Titel dürfen die beiden mit Wirkung vom 1.1.99 auf ihrem Briefpapier, Visitenkarten etc. verwenden.

Da die gesamte Industrie schon seit jeher argwöhnisch auf unseren überqualifizierten Personalstamm schielt, hat sich die Unternehmensleitung zu einer besonders noblen Geste den anderen gegenüber entschieden: Wir leihen Tet und Wolfi einfach für eine gewisse Zeit aus! Blitzübersetzer Tet haben wir schweren Herzens zu Sqaresoft in Japan abgegeben und Onkel Wolfi nach reiflicher Überlegung zu einem neu gegründeten Spiele-Mag für ganz junge Zocker. Hiermit nochmal ganz hochofiziell alles Gute von Euren Exkollegen und sorget Euch nicht, denn...

... das VG-Leben geht weiter, und zwar mit Ralph (alt), Dirk (alt), Axel (halbneu), Ingo (neu), und Sönke (ganz neu) - ab März sogar noch verstärkt durch Christian aus Tirol. Neuzugang Axel, der zuvor Artikel für andere Magazine geschrieben hat und schon ganz doll im Verlag übernachten kann, kennt Ihr ja bereits, da er netterweise schon letzte Ausgabe in die Bresche gesprungen ist und ein paar Artikel, die keinem der restlichen Crew zuzumuten waren, übernommen hat. Ingo ist Programmierer, schreibt schon seit Jahren nebenher Spieletests und gibt in dieser Ausgabe seinen Einstand. Sönke kommt frisch von der Schule, ist absoluter Profizocker und fängt Anfang Januar bei uns an.

Willkommen zu Hause und Servus alle anderen!

Euer VG-99-Team *(Jetzt neu, mit verbesserter Wirkstofformel)*



Wolfis Ex-Arbeitsplatz: Könnte bei Hempels unterm Sofa nicht schlimmer aussehen (zum Glück versaut er jetzt in Freising anderer Leute Auslegware).

Axel (Neuzugang, der sich partout nicht an "Alex" gewöhnt)



Ingo (der Veteran und Reinhard-May-Fan, yarg!)

Sönke (ein Nordlicht, das auszog, uns alle zu erhellen)



Der ganz normale Wahnsinn oder was wir einmal vermissen werden. Ob Squaresofts Putzfrauen auch so leise den Müll entsorgen, daß er nicht aufwacht?

• Titelthemen



76 78 16 12 10 63



22 METAL GEAR SOLID (PS)
Die Lokalisierungsarbeiten bei Konami haben erstaunliche Fortschritte gemacht. Wir werfen einen letzten Blick auf MGS, bevor wir in der nächsten Ausgabe zum Test ansetzen.



12 PERFECT DARK (N64)
Rare arbeitet mit Hochdruck an der Fortsetzung ihres indizierten N64-Shooters. Wir haben die ersten konkreten Infos!

PREVIEW

SPECIAL

IMPORTE

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN



74 ROGUE SQUADRON (N64)
Der zweite Star-Wars-Shooter auf dem N64 nützt die 4MB-RAM-Erweiterung und wartet mit detaillierter Grafik auf - allerdings nicht ganz nebelfrei.



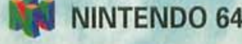
AKUJI THE HEARTLESS (PS) 78
Wer sich ein Gruselspiel wie Medievil ohne Humor gewünscht hat, der ist beim Voodoo-Krieger Akuji an der richtigen Adresse. Neue Vertex-Lichteffekte verleihen den nötigen Touch.



22 STEAM HEART´S (SAT)
Für den Saturn erscheinen noch immer interessante Japano-Games, wie dieser technisch schwache Shooter mit seinen anzüglichen Zwischensequenzen.

TEST

SONY PLAYSTATION



NINTENDO 64



40,48 ZELDA (N64), TOMB RAIDER 3 (PS): Wir haben für die beiden Mega-Hits ein kleines Einsteiger-Special gegen den Frust zusammengestellt.

Smash Brothers N64

Die Idee liegt eigentlich auf der Hand, einmal ein Spiel zu programmieren, in dem alle Charaktere aus dem facettenreichen Nintendo-Imperium zusammentreffen. Genau dies haben NCL (Nintendo Japan) und HAL Laboratory (Tochter von Big N) bereits seit längerem vor. Unter dem Arbeitstitel "All-Star Dai-Rantou Smash Brothers" entsteht momentan ein Beat'em Up mit Mario, Donkey Kong, Link (mit Schwert, Bomben und Bumerang), Samus, Yoshi, Kirby, Fox, Pikachu, Bowser und Blue Falcon aus *F-Zero* (sowie mindestens vier versteckten Figuren) als Kämpfer. Ziel ist es, den oder die Gegner in einer Runde so oft wie möglich zu treffen, bzw. so oft wie möglich aus dem Ring zu werfen, wobei man in letzterem Fall immer die Möglichkeit hat, innerhalb einer bestimmten Zeit wieder hochzuklettern. Der Spieler mit der meisten Energie bzw. jener, der die meisten Treffer landen konnte gewinnt – abhängig davon welcher Modus gewählt wurde. "Witzige" Idee für den Vierspieler-Battle-Royal-Modus: Die KI ist so eingestellt, daß CPU-Mitspieler vermehrt auf die Gegner mit der schwächlichsten Energieleiste losgehen. Hier sind dann andere Defensiv- und Angriffsstrategien wie bei normalen Prügelspielen gefragt.

Abe-Unfall PS

Mittlerweile hat es sich schon ein wenig herumgesprochen, daß Abe in Japan nur drei Finger hat. Hier die unglaubliche Erklärung:
Japan ist äußerst strikt jedem animierten Charakter gegenüber, der mit nur vier Fingern ins das Land der aufgehenden Sonne kommt. Diese Haltung ist historisch begründet. Im alten Japan gab es nämlich eine Unterklasse von Fleischergehilfen, die ziemlich am Ende der gesellschaftlichen Hierarchie standen. Das Symbol für diese Gruppe waren vier Finger - wobei hier ganz offensichtlich ein gewisses Berufsrisiko ausschlaggebend war. Irgendwann wurden die vier Finger dann gezielt als Schmähung eingesetzt: Wenn man mit vier ausgestreckten Fingern auf jemanden zeigte, bedeutete das, daß man sein Gegenüber einen Fleischergehilfen nannte - kein Kompliment in Nippon. Nur gibt es in der japanischen Gesellschaft auch heute noch Gruppierungen, die der Auffassung sind, daß die Abbildung von vier Fingern den schlimmsten Diskriminierungen von Minderheiten gleichkommt und die dann sofort einen Rechtsstreit vom Zaun brechen (kein Witz!). Das interessante dabei ist, daß diese Diskriminierung nur so lange anstößig ist, bis man genug Geld an die Gruppe gezahlt hat (soweit wir wissen, zahlt Walt Disney jährlich 5 Mio. Dollar an diese Interessengruppe, damit Mickey Maus auch in Japan sein vierfingriges Aussehen behält). Besonders pikant wird die Geschichte, wenn man bedenkt, daß es um Abe aus Oddworld geht, der nun auch im echten Leben für das diskriminiert wird, was er ist. Die einzige Lösung, die GTI ernsthaft aus Japan vorgeschlagen wurde, war die: "Die Leute hier mögen das nicht, schlagt Abe doch einfach einen von seinen Fingern ab. Geld zum Zahlen haben Sie doch sowieso nicht...". Abe hat das Ganze zwar nicht sehr gefallen, aber da gab es nicht viel, was er dagegen machen konnte. Der Fall war klar: Er sollte lieber einen Finger spenden, als GT Interactive fünf Millionen Dollar Bestechungsgeld. Geschichten, die das Leben schrieb...

Telefonseelsorge PS

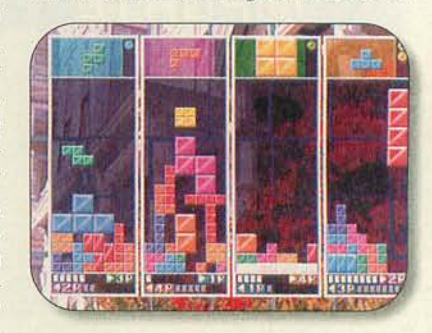
Ab dem 14. Dezember 1998 steht in Österreich allen Spielbegeisterten die offizielle PlayStation-Infoline unter 0900 – 970 111 zur Verfügung. Montag bis Sonntag, in der Zeit von 10:00 bis 24:00 Uhr stehen dem Ratsuchenden "ausgewählte Profispieler" und "echte Spielefreaks" Rede und Antwort zu allen Fragen um Spielelösungen, und Tips & Tricks. Außerdem gibt es eigene Techniker bei Fragen zur korrekten Bedienung, Speicherung, Anschlußmöglichkeiten, etc. Ab Anfang 1999 wird dieser Service voraussichtlich sogar rund um die Uhr Uhr live Hilfe anbieten. Die Anrufe kosten max. ATS 0,41 pro Sekunde.

TUROK-2-PROBLEM

In Amerika konnte Acclaim zwar seinen angekündigten Release-Termin Mitte Dezember halten, dennoch hatten nicht alle US-Kunden Grund zur Freude: Im Internet und bei Acclaims Kummertelefon häuften sich schon nach wenigen Tagen die Beschwerden, daß T2 Systemabstürze produziere. Zuerst machte das Gerücht die Runde, eine fehlerhafte Charge der Erstauslieferменge sei daran Schuld, dann verdichtete sich die Gewißheit, daß überhitzte Memory Paks für den Fehler verantwortlich seien, obwohl bis Redaktionsschluß nicht geklärt werden konnte, ob nur Memory Paks von Fremdherstellern oder auch das Originalzubehör betroffen war. In jedem Fall sollten Konsumenten die Verschlußklappe, welche normalerweise wieder auf den Speichererweiterungsschacht gesteckt wird, abmachen, um Hitzestau zu vermeiden. Acclaim Deutschland versicherte auf Nachfrage, daß das US-Problem mit der PAL-Version garantiert nicht auftreten wird.

Tetris N64

Braucht die Welt wirklich noch ein *Tetris*? Im Prinzip lautet die Antwort eher "Nein", wäre da nicht Setas aus der Reihe tanzende Adaption, die vor einem Jahr noch als *Bio Tetris* gehandelt wurde.



Na, hat's geschnackelt? Richtig, das *Tetris* mit dem Bio Sensor ist gemeint. Bevor Ihr die Konsole einschaltet, steckt Ihr Euch nämlich erst einen "Bio-Feedback"-Ohrclip an, der dann Euer Streßlevel



bzw. den Grad Eurer Aufgeregtheit feststellt, was letzten Endes auf die Messung Eures Pulses rausläuft. Ihr könnt zwischen zwei Bio-Modi wählen. Beim softeren von beiden reagiert das Programm



derart, daß die Steine langsamer fallen, je aufgeregter Ihr seid. Im Excitement-Modus dagegen funktioniert das ganze umgekehrt. Ums so aufgereger Ihr seid, desto hektischer fallen die Klötze. Ganz ungute Sache für Herzkranke!

wipEout 3 PS

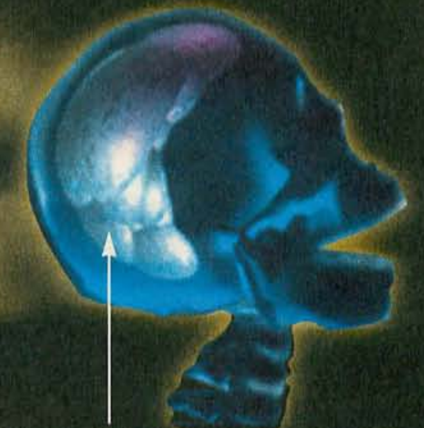
Eines haben alle "großen" Spiele gemein: Es gibt Nachfolger. Kurz vor Weihnachten fand in Liverpool ein internes Marketing-Meeting statt, von dem lediglich durchsickerte, daß das Sequel exklusiv für die PlayStation erscheint.

DIE DREI-PHASEN METAMORPHOSE DES MENSCHLICHEN GEHIRNS





PHASE 1
FAHRRADFAHRER
(BIS 30 KM/H)



PHASE 2
MOTORRADFAHRER
(BIS 260 KM/H)

PHASE 3
EXTREME G2-FAHRER



SPEED SÜCHTIG

WERDE DEUTSCHLANDS NR.1



BERLIN, PRO MARKT	11.1 - 13.1	KURFÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF,	11.1 - 13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1 - 13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1-9
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1 - 13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1 - 16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1 - 16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1 - 16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1 - 16.1	PASINGER STR. 18
LEIPZIG, ZUR 48	18.1 - 20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1 - 20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1 - 20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1 - 20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1 - 23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1 - 23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1 - 23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1 - 23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
NÜRNBERG, SATURN	25.1 - 27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1 - 30.1	PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15
DORTMUND, DYNATEX	28.1 - 30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1 - 30-1	NEUHAUSER STR. 18

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.



















EXTREME G2 ™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SEXY ZELDAS

Nintendo of America kämpft vergeblich um die Rechte an einer bestimmten Internet-Domain, welche unter anderem auch die fünf Buchstaben der Prinzessin Zelda im Namen führt. Der familienfreundliche Spielegigant mit dem Saubermann-Image fürchtet um seinen guten Ruf, wenn Tausende Minderjähriger im Zuge des Zelda-Hypes aus Versehen auf der pikanten Seite mit lauter Barbusigen landen (http://www.dumm.gelaufen.com).

Mario Party N64

Stop, Eltern! Wer den nächsten Kindergeburtstag für seine Kleinen bereits von Ronald Mc Donald ausrichten läßt, sollte dem Burger-Clown schnellstens wieder absagen, denn jetzt kommt *Mario Party*! Das von Hudson Soft programmierte Werk erscheint sogar im Frühjahr als PAL-Version. Im Prinzip handelt es sich bei *Mario Party* um ein Brettspiel für bis zu vier Teilnehmer, wobei Ihr würfelt, dann die entsprechende Anzahl Felder ablauft und dort irgendwelche Aufgaben erfüllen müßt, die von Mario-Tauchen über Bowling bis hin zu kleinen Musikspielchen reichen. Über 50 dieser Mini-Games sowohl in 2D als auch in 3D gibt es. Manchmal sind aber auch nur Boni unter einem Feld. Stehen mehrere Mitspieler auf demselben Feld, dürfen diese an einer Multiplayer-Session teilnehmen. Vielleicht wird's ja was, ein paar Idden sind echt ganz OK.



In den über 50 Mini-Spielchen müßt Ihr vor allem Eure Geschicklichkeit beweisen.



Sechs verschiedene Oberflächen-Layouts gibt es laut Nintendo. Das Würfeln wird simuliert.

Snowboard Kids 2 N64

Atlus strikes back! Auch von deren Kiddie-Sno-Bo-Waffen-Racer lungert eine Fortsetzung in der Pipeline, die vor allem bei der recht durchschnittlichen Grafik des Prequels ansetzt und mit komplett neuen Tracks, einer verrückten Trick-Kiste und einem Sack unverbrauchter Power-Ups aufwartet. Außerdem peppte man den Multiplayer-Mode mit neuen Features auf. Die Kurs-Layouts sind jetzt noch verrückter: Ihr könnt unter Wasser fahren und sogar einen Abstecher in den Weltraum machen. Neue Bosse runden das Sequel ab.



"ZEIT"-LESER WISSEN MEHR...

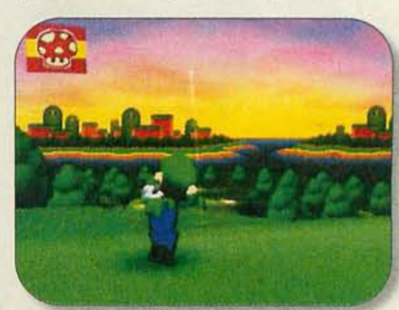
...vor allem, wenn es ums Thema "Computer- und Videospiele" geht. In der "Zeit"-Ausgabe 51/98 verzapft ein selbsternannter (und vermutlich längst pensionierter) Game-Experte namens Thomas Feibel seinen intellektuellen Lesern unter anderem folgenden Dünnpfiff: "Galt der Computer früher als 'besserere Schreibmaschine' .... ist er heute wichtiger Informationsvermittler. Für viele Kinder ist er Teil des Alltags. Die Weihnachtswunschliste zeigt das. Da stehen Spiele wie *Lara Croft III* ... und sogenannte Beat 'm Ups (deutsch: 'Hau ihnen in die Fresse')." Was man nicht alles aus Wunschzetteln herauslesen kann – fantastic! Thomas und seine Leser wissen aber noch weit mehr: "Besonders beliebt ist die PlayStation, die modernste Fassung eines Videokonsolenspiels. ... Die Kinder können zu zweit und mehreren zusammen spielen". Ja, hat man Töne, da können die "Kinder" also jetzt "zu zweit" und "zu mehreren" spielen! Also, des gab's ja früher alles net, sowas... Ganz unbedenklich ist diese Art der Freizeitgestaltung allerdings nicht, sinniert der Schreiberling weiter, denn "...obwohl es schon sehr nette PlayStation-Spiele für Kinder gibt, wird es Erwachsenen schwerfallen, ein gewaltfreies Exemplar zu erwischen. Zumal auch bei den nettesten Jump-and-run-Spielen wie in *Crash Bandicoot* der Held bei einer Ungeschicklichkeit des Spielers sein Leben aushauchen muß...". Zum Glück werden die "humanistisch-tolerant und friedfertig erzogenen" Zeitleserkinder vor solch bedenklichen Spielereien so gut es geht abgeschirmt: "Edutainment heißt seit vier Jahren das Zauberwort", "ein garantiert friedvolles Genre". Au, Backe! *ds*

EIN HERZ FÜR KINDER

In England mittlerweile üblich, hier noch nicht sehr weit verbreitet: Die Wohltätigkeits-Compilations. Acclaim geht mit gutem Beispiel voran und verhökert ein Charity Pack, bestehend aus *Actua Soccer Club Edition*, *Independence Day*, *Overboard* und *Thunderhawk 2*, dessen Erlös ausschließlich zugunsten eines Kinderdorfes geht.

Mario Golf N64

Sieht ein bißchen nach Mario-Mania aus, oder was soll NCLs Frühjahrs-Strategie? Nach *Mario Party* und den *Smash Brothers* jetzt noch ein Cartoonspiel? Falls sich jemand wegen der Ähnlichkeit zu *Everybody's Golf* wundert: Beide wurden vom selben Team, Camelot, entwickelt. Immerhin werden außer zehn bekannten Charakteren sechs Kurse geboten, die in fünf verschiedenen Mario-Welten und einer Zelda-Welt angesiedelt sind.



Shenmue DC

Am Sonntag den 20. Dezember fand in Tokio mal wieder eine öffentliche Spielepräsentation statt. Segas AM2-Boß höchstpersönlich, Yu Suzuki, stellte *Shenmue* (hieß zuvor *Project Berkley*) vor. Das Spiel scheint riesig zu werden, über 1.000 Räume sind zu durchkämmen, 370 Personen usw. Yu Suzuki wurde nicht müde zu betonen, daß noch nie ein Spiel derartige Freiheiten bot, ja nannte es ein 4D-Spiel (wegen der Zeitkomponente). Ein sicherer Hit-Tip!



Sonic Adventure DC

Kurz vor dem Release überschlugen sich im Internet die Gerüchte über die angebliche Netztauglichkeit von Sonic. Inzwischen hat sich herausgestellt, daß japanische Kunden (und nur die, da die Honkong-Version bekanntlich ohne Modem ausgeliefert wurde und man von außerhalb Japans sowieso keine Chance hat, sich an Segas Server anzumelden) ein spezielles File herunterladen können, das dann im VMS gespeichert bleibt. Lädt man dann das Spiel mit dem passenden VMS, wird lediglich ein Baum im ersten Level mit Weihnachtsschmuck verziert. Schöne, neue Welt...



AB JANUAR IST JAGD-SAISON















10 von 10 95% 94% 92% 92% 90%









TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK:® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™,® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



Inside Dreamcast

Lange haben wir auf Segas neue Wunderkonsole gewartet. Gerade über die technischen Spezifikationen und das revolutionäre Innenleben wurde im Vorfeld der Veröffentlichung viel spekuliert. Um Euch diesbezüglich Klarheit zu verschaffen, haben wir keine Mühen gescheut und unser jüngst erwobenes Redaktions-Dreamcast seines schützenden Gehäuses beraubt. Hier präsentieren wir Euch sein Innerstes:

Das Dreamcast Zubehör

Die Visual Memory Card



Die Dreamcast Memorycard verfügt über einen Speicher von 128 KB und einen 8-Bit Prozessor. Dank dem eingebauten 48*32 Pixel Display kann man damit Spielstände oder gepeicherte Charaktere auch unterwegs bearbeiten.

Der Kontroller



Der Kontroller verfügt über einen Analogstick und ein Steuerkreuz, sowie sieben Knöpfe. Vier davon sind ähnlich dem PlayStation - Pad auf der rechten Kontrolleroberseite angeordnet, zwei wie der Z-Button des Nintendo 64 auf Unterseite. Beim siebten Knopf handelt es sich um den in der Mitte plazierten Start-Knopf. Das Pad hat zwei Steckplätze, je einen für das VMS und einen für das noch nicht erhältliche Rumble Pack mit dem vorläufigen Namen Puru Puru.

Der Arcade Kontroller



Bei Spielhallenadaptionen wie Virtual Fighter gibt es keine bessere Alternative als diesen robusten Stick. Verfügt über einen sehr präzisen Steuerknüppel, nur die Buttons lassen einen genauen Druckpunkt vermissen.

Das Modem



Das in Japan zum Lieferumfang gehörende Modem wird beim Europarelease aller Wahrscheinlichkeit nach nicht dabei sein. Bei der japanischen Variante handelt es sich um ein 33.6 KB Modem, welches aber für seinen Betrieb Rechenleistung benötigt, und deshalb auf Kosten der Spielgeschwindigkeit gehen kann. (Vorsicht bei Import-Konsolen, z.B. verfügt auch die Hong-Kong-Ausführung über kein Modem sondern enthält den oben abgebildeten Dummy)

1 Der NEC/VideoLogic PowerVR CLX1 Grafik-Chip.

2 Das Herzstück der Konsole: Der auf 200 MHz getacktete Hitachi SH4 Risc Prozessor.

3 Der Yamaha AICA 64-Kanal Sound-Chip

4 Der 16 MB große Arbeitsspeicher

5 Das 8MB große Video-RAM

6 Das 2MB große Audio-RAM

7 Der Boot-Chip, enthält die Start-Up-Routine des DC

8 Permanenter Speicher, der z.B. Datum und Uhrzeit speichert

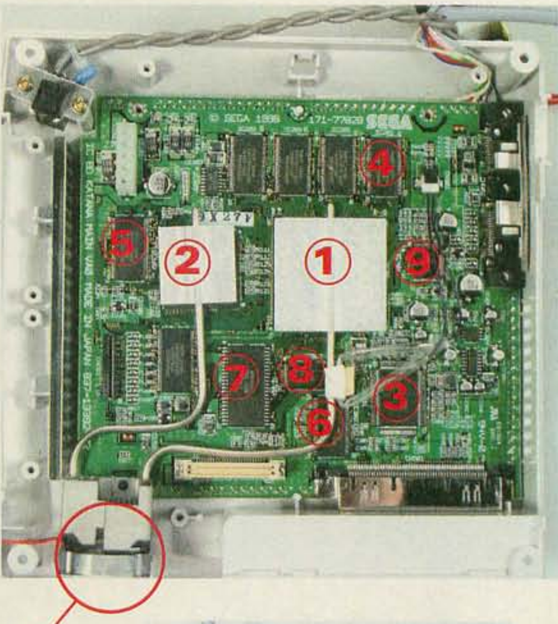
9 Der Video-Ausgangsprozessor, der u.a. die Grafik auf Fernsehnorm herunterrechnet.

10 Das GD-Rom-Drive, das die von Yamaha entwickelten 1000MB CD lesen kann.

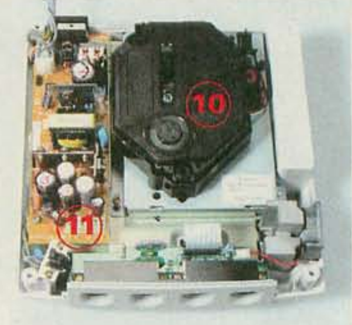
11 Die leicht austauschbare Stromversorgungseinheit.

12 Um Überhitzungsprobleme wie bei der PlayStation zu vermeiden, hat Sega dem Dreamcast einen Lüfter spendiert. Zusätlich verfügt das DC über ein Kühlsystem auf Wasserbasis.









RGB Umbau für das Dreamcast

Bereits wenige Tage nach dem Release des Dreamcast in Japan bieten die Tüftler der Firma Wolfsoft in Neuwied für ca. DM 100,— einen RGB-Umbau an. Damit kann das Dreamcast nun auch problemlos an den heimischen Fernseher angeschlossen werden. Mit einem Schalter kann man zwischen RGB-Darstellung und herkömmlichem NTSC-Ausgangssignal wählen. Für nähere Informationen wendet Euch an die technisch versierten Jungs von Wolfsoft.
Tel: 02622 - 83517 / Fax: 02622 - 83583

Online-Shopping 24h: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES



SONY Playstation



Nintendo 64



Sega Dreamcast

METAL GEAR SOLID
Rechtzeitig vorbestellen !!!
Verpassen auch Sie nicht dieses Highlight
DM 99,95
Special Ed. DM 199,00
Ab Ende Februar

Sony Playstation	
Grundgerät D.S. Pad	239,00
fragen Sie nach unseren Bundles	
Cyber Shock Controller	59,95
Fanatec Lenkrad ab	149,95
Memory Cards ab	19,95
Remote Station	79,95
RGB Kabel incl. HiFi	29,95
Scorpion Light Gun	79,95
Tasche PSX	49,95
Tasche für CDs	29,95
Xploder Cheat Modul	89,95
Xploder Pro	139,95
A Bugs Life	99,95



Akuji the Heartless	99,95
Blaze & Blade	89,95
Box Champions	89,95
Breath of Fire 3 S.E.	119,95
Bust a Move 4	79,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Devil Dice	99,95
Fifa Soccer 99	89,95
Global Domination	99,95
Granstream Saga	99,95
Mega Man Legends	99,95
NHL Hockey 99	89,95
Oddworld Abe´s Exodus	89,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Sim 2	99,95
Rollcage	99,95
Spyro the Dragon	89,95
Tiger Woods	99,95
Toca Touring Car 2	89,95
Tomb Raider 3	99,95
Tunguska	99,95



Warzone 2100	99,95
Wild Arms	99,95
X-Games Pro Boarders	99,95
X-Files	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



NEO GEO Pocket

Grundgerät	145,00
Spiele ab	89,95

Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



Nintendo 64	
Grundgerät Mario Pak	239,00
4MB Memory Expansion	69,95
JoltPak incl. Memory	29,95
1080° Snowboarding	89,95
All Star Tennis	119,95
Extreme G2	129,95



Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Joust X	129,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95



Rogue Squadron	129,95
South Park	129,95
Space Station S.V.	89,95
Superman	129,95
Top Gear Overdrive	129,95
Turok 2	99,95
Turok 2 - uncut -	119,95
Twisted Edge	119,95
V-Rally 98 C.E.	99,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda - Ocarina o.Time	119,95
Zelda - Special Edition	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Merchandise

Original Zelda-Fan-Artikel	
Kapuzensweater	69,95
T-Shirt weiß/schwarz	29,95
Baseballcap blau	39,95
Kaffeebecher weiß	19,95
Armbanduhr Metall	69,95
Armbanduhr Kunstoff	49,95
Rucksack	79,95
Pin	2,95
Crash Bandicoot Figuren	39,00
Poster Final Fantasy	10,00
Resident Evil Figuren	39,00
Oddworld Merchandise	

Achtung!!! Wir versteigern Ende Januar unsere 1,70m große Lara Croft Statue. Gebote reichen Sie bitte schriftlich ein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



Sega Dreamcast	
Grundgerät jp	Tagespreis
fragen Sie nach unseren Bundles	
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,00
Arcade Lenkrad	199,00
Rumble Pak	79,95
Aero Dancing	169,95



Blue Stinger	169,95
Climax Landers	169,95
Evolution	169,95
Geist Force	169,95
Get Bass	169,95
Incoming	169,95
King of Fighters 98	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95



Powerstone	169,95
Sega Rally 2	169,95
Seventh Cross	169,95
Sonic Adventure	169,95
Tetris 4D	169,95
Virtua Fighter 3tb	169,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



Game Boy Color	
Grundgerät	149,00
Breakout	69,95
Centipede	69,95
Conkers Pocket Tails	69,95
Cool Hand	69,95
Frogger	69,95
Game & Watch Gallery	49,95
Harvest Moon	69,95
Hollywood Pinball	69,95
Montezuma´s Return	69,95
NBA Jam 99	69,95
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Reservoir Rats	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Turok II 69,95	69,95
Zelda - Links Awakening	69,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.
bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei*

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk
- Merchandise

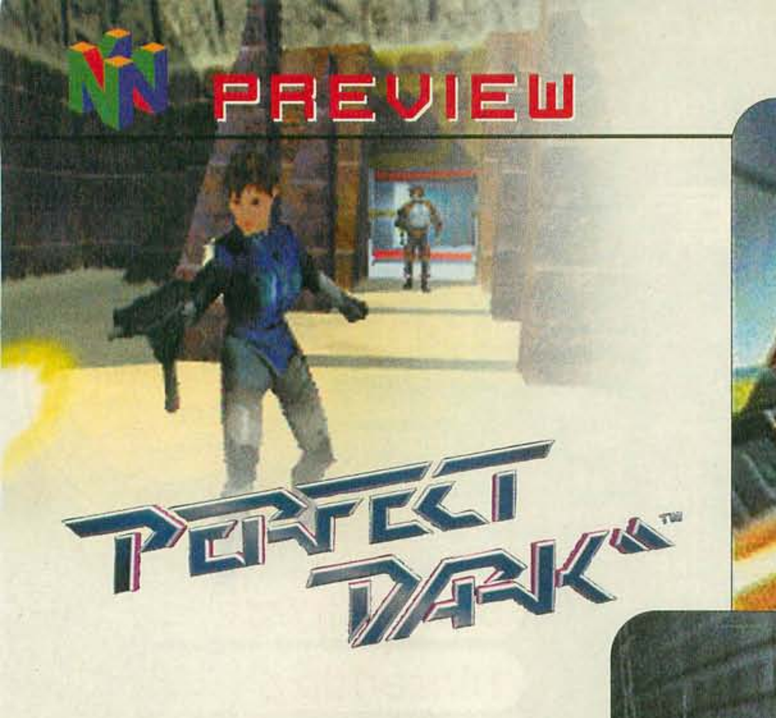
Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:



Designed by WATCH Promotion







Dumm gelaufen, Ihr habt den Alarm ausgelöst. Jetzt werden Euch die Roswell-Aliens nicht *freiwillig* gehen lassen, da Ihr sie bereits gesehen habt .

Die Todesanimation kommt bekannt vor.

Den Alien auf der schwebenden Trage müßt Ihr in Sicherheit bringen.

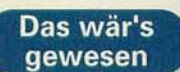
Da MGM die Lizenz für "Der Morgen Stirbt Nie" an den PlayStation-Entwickler Black Ops (bekannt durch *Agile Warrior* und *Black Dawn*) verschachert hat, mußte sich RARE anderweitig behelfen. Der Nachfolger aller Nachfolger für 1999 wird aber trotzdem garantiert auch die hochgestecktesten Erwartungen erfüllen.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Perfect Dark
Genre:	3D Shooter
Hersteller:	Rare/Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:
Sommer 1999

Die Heldin in Bond 2 heißt deswegen nicht James (und mag auch keine Wodka-Martinis), sondern Joanna, wobei Bond 2 logischerweise nicht Bond 2 heißt, sondern *Perfect Dark.* Auf die Frage, ob die Entwickler traurig sind, daß es nicht zum Abschluß eines erneuten Lizenzvertrags gekommen war, versicherte uns RARE, daß darüber überhaupt kein Bedauern besteht: "Die Goldeneye-Lizenz war zwar hilfreich, wir haben aber momentan gar kein Verlangen nach weiteren Filmlizenzen. Die kreative Freiheit bei der Entwicklung von *Perfect Dark* möchte wirklich niemand missen".
Was es mit der "kreativen Freiheit" im Einzelnen auf sich hat, merkt Ihr bereits an der Story, die nun im Jahre 2023 angesiedelt wurde. Die Programmierer haben offenkundig Anleihen bei **Blade Runner**, **Terminator** und **Akte X** genommen und aus vielen interessanten Versatzstücken und nicht realisierten Vorgängerideen ein einzigartiges neues Universum geschaffen. Joanna Dark ist eine scharfsinnige und begabte Schnüfflerin, die für das Carrington Institute, ein internationales Spionagenetzwerk, "forscht" (ihr Codename dort: "Perfect Dark"). Die Carrington-Bosse haben ihre Top-Agentin auf die mächtige DatyDyne Corporation angesetzt, ein weltweites Firmenkonglomerat, das in äußerst obskure Geschäfte verwickelt zu sein scheint. Geheimdienstberichte legen den Schluß nahe, daß sich DataDyne mit Hilfe einer Zeitmaschine Aliens besorgt hat. Wie diese Firma in den Besitz einer solchen Maschine gekommen ist und was sie mit den Außerirdischen im Schilde führt, müßt Ihr herausfinden. Originellerweise stellt sich im Laufe der Handlung heraus, daß es bei den Aliens sowohl gute als auch böse Exemplare gibt, die Ihr auseinanderhalten müßt. Bei ihrer Mission die Wahrheit ans Licht





So ähnlich hätte das Design der Bond-2-Verpackung wohl ausgesehen, wenn, ja wenn nicht MGM den Preis so in die Höhe getrieben hätte. Immerhin haben Marktforschungen ja ergeben, daß sich Spiele mit weiblichen Helden in der Hauptrolle auch ganz ordentlich verkaufen...

Die Atmosphäre im Alien-Hochsicherheitstrakt ist unglaublich spannungsgeladen.




Probiert mal auf den erlegten Kameraden vor Euch draufzutreten -Yarg!



In diesen Gängen dürft Ihr mit dem geräuscharmen Hover-Bike rumdüsen.



Die Feinde sind in jeder Hinsicht schlauer. Sie ducken und verstecken sich oder hauen gar ab.



Die Grafik ist kaum mehr mit dem ersten Teil vergleichbar: In Echtzeit berechnetes Raytracing und mega-coole Lichteffekte.

Nach jedem Level werdet Ihr mit coolen Hi-Res-FMVs belohnt, doch was soll das Kleid?

Einfach nur Dauerfeuer gilt bei *PD* nicht mehr, sonst holen Eure Gegner Hilfe.



Joanna kann ordentlich austeilen, erwartet jedoch keinen Splatter, wie beim nichtdeutschen *Turok 2*.

zu bringen, wird Joanna immer tiefer in einen Strudel aus Konspiration und Intrigen hineingesogen. Wie viele Level das Spiel letztlich umfassen wird, läßt sich momentan nicht genau sagen (die übliche RARE-sche Geheimniskrämerei), sicher ist jedoch, daß zwei Level in einem Schiffswrack auf dem Meeresboden spielen ("Deep Sea" und "Marine"). Des weiteren durchkämmt Ihr diverse DataDyne-Labors und -Bunkeranlagen auf der Suche nach mittelgroßen grünen Männchen, ein Pyramiden-Level (könnte bei Stargate entliehen sein), eine Neo-Tokio-Stage sowie ein undefinierbares Gebiet in der Vergangenheit, das Joanna mit Hilfe von DataDynes Zeitmaschine erreicht. Ganz schön starker Tobak für ein einziges Spiel!

Da exakt die selben Leute, die auch schon mit dem Vorgänger befaßt waren, an *Perfect Dark* arbeiten, werden sich RARE-Kenner hier gleich heimisch fühlen. Wie gewohnt zielt Ihr mit dem R-Button, wechselt die Waffe mit A oder B und schießt mit Z (eine hitzeempfindliche Wumme gehört mit zu den interessantesten Neuerungen). Einen Jump-Button scheint es nicht zu geben, dafür könnt Ihr Euch nach wie vor ducken und "automatisch" Treppen hochlaufen. Neu ist, daß Ihr nun auch Objekte mit Euch herumtragen oder verschieben könnt. In einem der Labor-Level müßt Ihr z.B. eine fahrbare Trage vor Euch herschieben, die gleichzeitig als Schutzschild dient. In diesem Hochsicherheitslabor dürft Ihr außerdem ein *extreme-G*-artiges Hoverbike besteigen, das völlig geräuschlos durch die endlose Gänge des Labs gleitet .

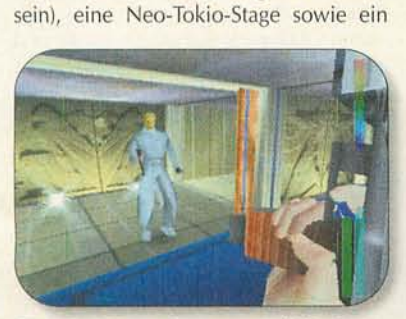


Geradezu hat Joanna schon einen DataDyne-Aufpasser ausgemacht. Wie lästig!

RARE scheint mit *Perfect Dark* sämtliche seiner vorigen Spiele in grafischer Hinsicht in den Schatten stellen zu wollen. So detaillierte Texturen wie hier gab es selbst bei *Banjo-Kazooie* noch nicht zu bestaunen. Dank "Acoustic Shadowing", einem hier erstmals verwendeten neuen Grafik-Tool, das für Lichteffekte zuständig ist, wird eine bisher (auf Konsolen) nie dagewesene Bildtiefe erreicht. Schwer vorstellbar, wie genial das Ganze erst im Hi-Res-Modus aussieht – Nintendos Expansion Pak wird selbstredend unterstützt.

Außer für seinen Grafikstandard wird RARE bestimmt noch viele Lorbeeren für den Sound von *Perfect Dark* ernten. Ob's jetzt "nur" Surround oder Dolby Surround sein wird, ist letztlich egal, wenn das, was wir gehört haben, später auch aus dem Modul herauskommt. Die Klarheit der Explosionen oder von hallenden Schritten – einfach Wahnsinn! Das Beste zum Schluß: Da Nintendo in Zukunft verstärkt ältere Spieler ansprechen will, hat Großostheim noch im alten Jahr verlautbaren lassen, daß *Perfect Dark* offiziell in Deutschland erscheint.

Ob die BPjS die in solchen Fällen übliche Standardbeschwichtigung: "Och, sind doch bloß 'n paar Aliens, die dabei draufgehen" durchgehen lassen wird, bleibt abzuwarten. *ds*



Ohne Bond-Lizenz kann man natürlich Gegner-technisch kreativer programmieren.



Eure Spezialagentin wurde von ihren Bossen gleich mit zwei dieser PP7 ausgestattet.





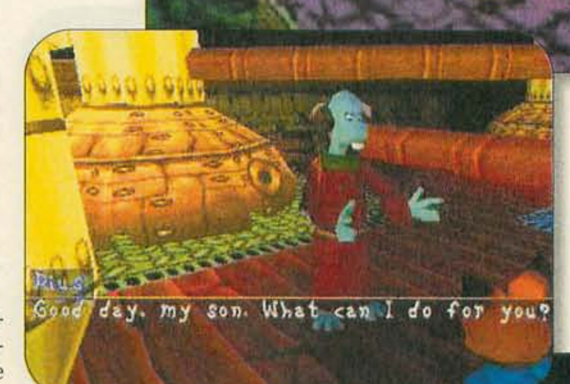








Frischer Stoff für alle Hobby-Abenteurer: In Psygnosis' *Kingsley* geleitet Ihr einen frechen kleinen Fuchs durch eine märchenhafte Fantasy-Welt.



Aufgepaßt, kleiner Fuchs! Dieser Bösewicht, Typ "Hein Blöd", schießt mit gefährlichen Pfeilen um sich.

So sind sie, die Action-Adventure: Sich regen bringt segen, plauern ohne zu zaudern.

Dank toller Licht- und Transparenzeffekte und ist *Kingsley* eine echte Augenweide.

INFO

System: PlayStation
Name: Kingsley
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin: März 1999

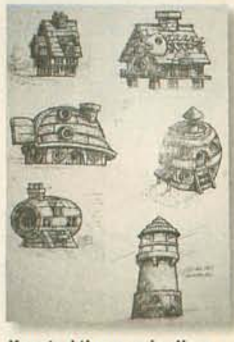
Im friedlichen Fruit Kingdom herrschte lange Jahre eitel Sonnenschein – die tierischen Bewohner der Ländereien kamen gut miteinander aus, die Ernten fielen üppig aus, und das Volk war hochzufrieden mit seinem weisen König. In diesen fetten Jahren wuchs am Hofe des Königs ein junger Fuchs namens Kingsley auf. Der kleine Heißsporn langweilte sich ganz fürchterlich, da es keine Abenteuer zu erleben gab. Doch das sollte sich schon recht schnell ändern: Eines Tages entwendete der durch und durch böse Magier Bad Custard (zu deutsch: "Böse Eiercreme") die heiligen Zauberbücher aus dem Palast. Nun droht er Unheil und Schrecken über das einst so glückliche Fruit Kingdom zu bringen. Das ist die Chance für den verhinderten Abenteurer mit dem glänzenden roten Fell: Kingsley macht sich auf, um dem zaubernden Schurken das Handwerk zu legen.

In den heiligen Hallen der Camden-Studios von Psygnosis sind die Wände mit Design-Skizzen tapeziert.

So weit zur Hintergrundgeschichte des neuesten Action-Adventures von Psygnosis, das gerade in den renommierten Camden-Studios in Londos den letzten Feinschliff erhält. *Kingsley* kombiniert geschickt Elemente aus 3D-Jump'n Runs wie *Mario 64* und klassischen Action-Rollenspielen wie *Zelda*. Ihr müßt den kleinen Helden durch riesige 3D-Levels steuern, die im hochauflösenden Modus der PlayStation dargestellt werden. Die kunterbunten Level erfreuen das Auge mit feinen Texturen, zahllosen Details und gelungenen Lichteffekten. Der wehrhafte Fuchs mit seinem buschigen Schwanz wird während seiner Reisen von einer schwebenden Kamera verfolgt, die ihn stets ins rechte Bild setzt. Auf seiner Suche nach Bad Custard muß Kingsley ebenso bezaubernde, wie gefährliche Orte durchqueren: Sein Weg führt ihn von tropischen Sandstränden über düstere Felseninseln und unheimliche Wälder bis hin zu modrigen Dungeons. Überall stößt Kingsley auf die mitteilungsbedürftigen Bewohner des Fruit Kingdoms. Sprechende Hunde, Pinguine und Schwertfische sind in der Fantasy-Welt von *Kingsley* keine Besonderheit. Viele Charaktere unterstützen den kleinen Fuchs bei seiner Mission, doch nicht wenige wollen ihm auch an den Kragen. Deshalb kann sich Kingsley mit einem Schild vor Attacken schützen oder mit Schwert, Axt und Armbrust zum Gegenangriff blasen.



Bereits in der uns vorliegenden Vorab-Version hinterläßt das märchenhafte und absolut kindertaugliche 3D-Abenteuer einen sehr guten Eindruck. Die Kämpfe sind spannend, die sporadisch eingestreuten Rätsel nicht zu schwer und die Textmengen in den Dialogen halten sich in Grenzen. Bis März 1999 müssen sich große und kleine Abenteurer noch gedulden, bevor sie mit dem flotten Fuchs auf Entdeckungsreise gehen können. *ds*



Konstruktionen wie diese Fischerhäuser und Faß-Bauten sorgen für ein fantastisches Ambiente.



Die flotte 3D-Engine versetzt die liebevoll ausgestalteten Spielwelten ohne jedes Ruckeln in Bewegung.

In der Hafentaverne stößt Kingsley auf so illustre Gestalten wie brabbelnde Hechte und biertrinkende Tintenfische.

YARG

Eure Fahrzeuge bestehen aus Stativen, die per Antigrav-Schwebetechnik angetrieben werden.

Es passiert leider nur selten, daß wir Euch ein in Deutschland produziertes Konsolenspiel vorstellen können. Dank des Entwicklerteams FEB (Free Electric Band) ist es nach langer Zeit wieder einmal soweit. Mit *Yarg*, einem futurischen Racer in der Tradition von *wipEout* und *extreme G*, wollen die in Hamburg ansässigen Pioniere beweisen, daß nicht ganz Deutschland eine Programmiererwüste ist. Nun zur Story:

Im 21.Jahrhundert gehören sämtliche Kriege und Krankheiten der Vergangenheit an. Damit sich die Menschen nicht langweilen und auf dumme Gedanken kommen, spendiert man Ihnen via TV ein Rennspiel auf Leben und Tod. In der MKL (Magneto Kinetic Liga) fahrt Ihr als Pilot eines durch Magnetschwebekraft angetriebenen dreibeinigen Stativ-Autos (Einfälle ham diese Nordlichter vielleicht...) auf architektonisch ausgeklügelten Strecken um Sieg und Ruhm. Diese befinden sich unter anderem in Moskau, auf Hawaii oder dem Mars. Natürlich müßt Ihr Euch mit Hilfe eines reichhaltigen Waffenaufgebots hartnäckiger Widersacher erwehren, und durch geschickten Einsatz von Speed-Ups einen Vorsprung herausfahren.

Solche Loopings erwarten Euch in Hawaii.

Die Jungs von FEB sind im Prinzip keine wirklichen Newcomer. Dierk Ohlerich z.B., der leitende Programmierer, hat bei NEON bereits an der SAT-Konvertierung von *Tunnel B1* mitgewirkt, sein Kollege Peter Cukierski die Engine der *Tunnel*-PC-Version entwickelt. Wir sind gespannt! *ds*



Der Downtown-Moskau-Kurs ist für Anfänger.

Info

System:	PlayStation
Name:	Yarg
Genre:	Future-Racer
Hersteller:	VCC Games

Geplanter Erscheinungstermin: Erstes Quartal 1999





Zwei Ex-NEON-Grafiker haben die Vehikel designt.

good vibrations ...

Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM

G64 Controller
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion • Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad
Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™"-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock"-Feature.
Unverb. Preisempf. 159,95 DM

The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM

GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE

Jetzt im gut sortierten Fachhandel
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-43
VIDIS



RIDGE RACER TYPE 4

Echte Racing-Fans streichen sich mittlerweile jedes Jahr den dritten Dezember als *Ridge Racer*-Tag rot an. '94 läutete Namco mit dieser furiosen Automaten-Umsetzung in Japan mit einem Paukenschlag die PlayStation-Ära ein. '95 folgte ein eher hausbackener Nachfolger names *Ridge Racer Revolution*, der seinem Namen eigentlich keine Ehre machte, bevor '96 wieder mal zu Weihnachten die bisher verbissensten Arcade-Duelle mit getunten Supersportwagen in *Rage Racer* abgingen. Nachdem Sony selbst mit ihrem *Gran Turismo* die Meßlatte mittlerweile extrem hoch angesetzt hat, will Namco mit *Ridge Racer Type 4* nun zurückschlagen.

Populäre Teams und Rennställe

Diesmal gilt es, den Real Racing Roots '99 Grand Prix (die Jungs um Senior Project Manager Motomi Katayama und Producer Shigeru Yokoyama müssen 'R's lieben!) zu gewinnen. Dazu entscheidet Ihr Euch zunächst für einen Rennstall, die witzigerweise (wie auch die Phantomile-Strecke) alle dem Namen nach von alten Namco-Helden abgeleitet sind: R.T. Solvalou (der Raumer aus dem Shooter *Xevious*), RC Micro Mouse Mappy (alter Arcade-Automat), Pac Racing Club (*Pac Man*: Yippie!) und Dig Racing Team (von *Dig Dug*). Jedes Team hat unterschiedliche Tuning-Auswirkungen auf die Boliden, die Ihr in den folgenden acht knallharten Rennen um die Kurven scheuchen werdet. Im Gegensatz zum Vorgänger verdient Ihr nämlich in RR4 keine Kohle mehr in den Rennen, sondern bekommt von Eurem Rennstall automatisch nach dem zweiten, vierten und siebten Rennen jeweils einen neuen, tiefergelegten und verspoilerten sowie schnelleren Sportwagen gestellt. Aus *Rage Racer* melden sich hier die fiktiven Schmieden Assoluto, Age und Lizard zurück, während Gnade keine selbige mehr erfuhr und durch Terrazi ersetzt wurde. Jeweils zwei Marken charakterisieren sich durch Drift- bzw. Grip-Autos. In der Praxis bedeutet das, daß Ihr mit Assoluto und Age mit viel Gefühl um die Kurven schleudern könnt, während Ihr die Harrnadelstellen mit Terrazi und Lizard gnadenlos zusammenbremsen müßt. Die Regeln gestaltete das RRR-'98-Committee wie folgt: Der Grand Prix ist in drei Teile gesplittet: Heat 1 und 2

JoGcon & PDA



Neben unzähligen Hit-Games macht Namco als einziger Third-Party-Publisher auch als Zubehör-Hersteller von sich reden. Nach dem NeGcon und dem Namco Arcade Joyboard erscheint als Bundle mit RR4 nun der nächste Streich: Der anfangs ziemlich gewöhnungsbedürftige Mini-Lenkrad-Controller JoGcon, den Ihr mit beiden Daumen steuert (17 Leute haben das Ding entwickelt!). Außerdem ist RR4 noch kompatibel zu Sonys neuem P(ersonal) D(igital) A(ssistant), mit dem Ihr u.a. Renndaten austauschen könnt - ausreichend Japano-Kenntnisse vorausgesetzt.

Die Karosserie-Designer von Namco müssen sich auch vor Giugaros Italdesign oder Pininfarina (Ferrari) nicht verstecken.

Den Speedverlust-Effekt beim Dengeln in die Begrenzung hat man beibehalten.

Die Drift-Autos sliden nach kurzer Eingewöhnung schon traumhaft um die Kurven.



Die HiRes-Arcade-Replays brauchen siich nicht vor *GT* zu verstecken.



Die Real-Time-Lichteffekte nachts und in den Tunnels sind klasse!



Viele Racing-Teams und Strecken erinnern an bekannte Namco-Charaktere: Hier *Pac Man/Dig Dug* in Phantomile

In der Cockpit-Perspektive steht wieder ein nützlicher Rückspiegel zur Verfügung.

Im Kampf um Platz Eins drängen wir bei 200 Sachen die Konkurrenz eiskalt ab.



bestehen jeweils aus zwei Rennen. Um Euch zu qualifizieren, müßt Ihr als Starter in einem Achter-Feld jeweils mindestens nach nur zwei Runden als Dritter (Heat1) bzw. Zweiter (Heat 2) über die Ziellinie schießen. Das Finale setzt sich schließlich aus weiteren vier Kursen zusammen, in denen Ihr ohne Siege jedoch nicht weiterkommt! Hier wird jeweils drei Runden gefahren - nur das Finale in L.A. verlangt sechs Runden, interessanterweise in einem Autodrom, das dem "Extreme Oval" aus *Rage Racer* sehr ähnelt.

Grafik: State of the Art

Zur Technik: Die grafische Darstellung des vierten *Ridge Racer*-Geschwindigkeitsrausches ist phänomenal gut gelungen. Die edle HiRes-Optik ist absolut Pop-Up-frei, und nicht der kleinste Polygon-Blitzer trübt das Rennspiel-Vergnügen. Dieser Perfektionsgrad wurde bis jetzt noch in keinem Genre-Vertreter erreicht. Das Driftgefühl könnte besser nicht sein: Jede noch so fiese Kurve und Schikanenkombination läßt sich mit genügend Geschick am Joypad (Gas wegnehmen, notfalls kurz anbremsen, lenken und im Scheitelpunkt herausbeschleunigen) bravourös meistern. Herrliches Echtzeit-Lightsourcing in den Tunnels, wechselnde Tageszeiten, acht wirklich neue und unterschiedliche Strecken (ein echtes Novum für die Serie!), 14 qualitativ hochwertige Musikstücke unterschiedlicher Stilrichtungen von BPM King Street Sounds sowie ein Menü-Design bzw. eine Präsentation, die von einem Künstler zu stammen scheinen, versprechen Racing-Spaß pur. Ertsmals findet Ihr auch einen horizontal gesplitteten 2-Player-Mode, in dem bis zu zwei CPU-Gegner mit einstellbarer Härte um den Sieg mitfighten. Wer sich selbst als Designer betätigen möchte, kann wie beim Vorgänger sein Wappen in einem Editor mit einer Menge Funktionen nach seinem Geschmack entwerfen. Gewinnt Ihr den Grand Prix (nicht sonderlich schwer – nach ein bis zwei Stunden Training solltet Ihr soweit sein), dürft Ihr in einem Extra Trial gegen einen einzelnen Star-Fahrer um neue Boliden und Kurse antreten. Selbstredend, daß auch ein Time Trial wieder mit von der Partie ist und sämtliche Strecken auch rückwärts befahren werden können. Ganz klar: Wer mit einem absolut erstklassigen Arcade-Racer auf der PlayStation überwintern möchte, für den kommt nur dieser Namco-Import in Frage. Mit der Extra-CD und wahlweise als Bundle mit dem JoGcon-Controller (siehe Kästen) wird Euch viel Gegenwert fürs Geld geboten. By the Way: *RR4* funktioniert mit fast allen Controllern - nur die Sticks der Shock-Pads werden nicht unterstützt (gerumbelt wird aber trotzdem).

rk

Die Strecken

Helter Skelter – Yokohama (Stadtkurs)
Wonderhill – Fukuoka (Sunset-Landschaft)
Edge of the Earth – New York (City-Nachtkurs)
Out of Blue – Yokohama (Seaside)
Phantomile – Yokohama (Kurzstrecke)
Brigtest Nite – New York (City-Nachtkurs)
Heaven and Hell – Fukuoka (Höchstschwierigkeit)
Shooting Hoops – L.A. (Hi-Speed-Kurs)



Nach Rennen Zwei, Vier und Sieben wird Euer Bolide jeweils getunt und verspoilert.



Nach jedem Rennen erzählt Euch Euer Mechaniker spannende Japano-Geschichten.

Bonus-Disc



Als zusätzlichen Kaufanreiz packte Namco eine zweite CD dazu, die den Time Trial des ersten *Ridge Racer* im 60fps-Mode (1:1-Arcade!) enthält. Außerdem findet Ihr darauf noch den Namco Catalogue '98 mit Infos zu insgesamt 48 in Japan erschienenen oder geplanten Games und Zubehör-Produkten. Spielbar (!) sind *Tekken 3, Libero Grande, Klonoa* und *Tales of Destiny.* Ein Video gibt's von *Ace Combat 3* (Screenshot)und Artworks von einem neuen RPG namens *Dragon Valor.*

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	JoGcon, NeGcon, Dual Shock, PDA-kompatibel, Bonus CD
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 140 Mark
geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Ridge Racer Type 4 – Interview



Motomi Katayama



Masatoshi Kobayashi



Hiroshi Okubo



Kazatori Kono

Yoshimizu Kei

Anläßlich des NTSC-Releases eines derartigen Klasse-Racers standen wir natürlich sofort im New Stage Building in Yokohama (eine Stunde außerhalb des Zentrums von Tokio) auf der Matte, um das *Ridge-Racer*-Team mit unseren Fragen zu löchern. Wir unterhielten uns mit Chief Director Motomi Katayama (MKA), Programmierer Masatoshi Kobayashi (MKO), Graphic Art Director Kazutoki Kono (KK), Sound Designer Hiroshi Okubo (HO) sowie Opening Movie Designer Kei Yoshimizu (KY - ist nach ihm vielleicht eine *Tekken*-Figur benannt?).

VG: Wann und mit wieviel Leuten habt Ihr begonnen, an *R4* zu werkeln?

MKA: Wir haben im Mai ´97, also ca. sechs Monate nach *Rage Racer* angefangen. Durchschnittlich haben etwa 33 Leute mitgearbeitet, gelegentlich für zusätzliche Jobs eingestellte Designer dabei nicht mitgerechnet.

VG: Wie seid Ihr das Spiel angegangen? Wie habt Ihr es geschafft, das Handling der Autos so realistisch hinzubekommen?

MKA: Nun, wir haben uns weder Rennen angeschaut noch uns hinter das Steuer solcher Boliden geklemmt, wenn Sie das meinen. Wir haben jedoch eine natürliche Affinität zu (Sport-)Wagen und darüberhinaus kein außergewöhnliches Wissen über Motoren, Technik & Co. Unser Ziel war es auch nicht, eine beinharte Simulation auf die Beine zu stellen, sondern ein Rennspiel, denn die Fliehkräfte in Kurven und das Greifen der Reifen auf dem Asphalt ist vor der Konsole einfach noch nicht `rüberzubringen.

VG: Was unterscheidet den vierten Teil von seinen drei Vorgängern?

MKA: Als wir das erste *Ridge Racer* veröffentlichten, glaubten wir, das Potential der PlayStation wirklich ausgeschöpft zu haben. Für den jetzigen vierten Teil war es unser Ziel, das Nutzlose zu eliminieren. Wir wollten die volle Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Polygone auf der PS nutzen.

KK: Die grafischen Verbesserungen können sich sehen lassen: Von der Darstellungsweise der Gebäude über die Textur-Größe bis hin zur Anzahl der Polygone On-Screen haben wir dem Game einen anderen Look verliehen, obwohl die Hardware gleichgeblieben ist.

VG: Wo lagen die technischen Schwierigkeiten bei der Programmierung von *R4*? Habt Ihr den Performance Analyser benutzt?

KK: Was sich wirklich entscheidend geändert hat, ist das Spiel mit Licht und Schatten. Wir haben das gesamte Spiel



mit Gouraud Shading (GS) überzogen. Es gibt bis heute kein anderes Rennspiel, in dem Hintergründe, Straßen, Autos - einfach alles, mit diesem Verfahren verfeinert wurde. Wie ich schon vorher sagte, haben wir in den früheren RRs viel nutzlose Parts mitgeschleift (unsichtbare Polygone etc.). Diesmal haben wir bei all diesen Kleinigkeiten Rechenpower eingespart und es für das GS verwendet. Es war extrem schwierig! Zunächst sagten uns die Programmierer, daß unsere Wünsche (Environment Mapping, Scheinwerfer-Effekte, Transparenzen und mehr) nicht komplett realisiert werden können. Schließlich haben wir es aber doch geschafft.

MKO: Ja, wir haben den Performance-Analyzer benutzt und uns Konkurrenzspiele damit angesehen, z.B. *Gran Turismo*. Es war sehr aufschlußreich...

VG: *R4* enthält eine unglaubliche Anzahl an Wägen. Habt Ihr das von Anfang an so geplant?

MKA: Insgesamt haben wir 321 Autos integriert - dies war nötig, um das Game-System so zu implementieren, wie wir uns das vorgestellt haben. Viele mögen vielleicht gleich aussehen, bieten aber unterschiedliche Leistungsdaten. Wir wollten, daß die Leute *R4* so oft wie möglich spielen können, und immer wieder etwas Neues entdecken.

VG: Das JogCon wurde sicher im Hinblick auf *R4* entwickelt - wird es eigtnlich von weiteren Namco-Games unterstützt?

MKA: Ja, wir haben derzeit mehrere Titel in der Entwicklung, die JogCon-kompatibel sein werden. Genaueres dürfen wir jedoch noch nicht verraten (Anm. d. Red.: Das NegCon wurde z.B. auch von einem Baseball-Spiel unterstützt)

VG: Was könnt Ihr uns zum Sound in diesem Sequel erzählen?

HO: Grundsätzlich haben wir wieder die Stimmung der *RR*-Serie verwendet, aber das Konzept hat sich geändert. In *R4* ist die Musik erwachsener, vielleicht modischer. Kenner werden auch einige Remix-Tunes aus anderen Namco-Titeln wiedererkennen. Außerdem konnten wir Kimara Lovelace für den Titelsong verpflichten (Aufnahme in New York) - wir haben keinen alten Titel von Ihr verwendet, sondern einen neuen eingespielt.

VG: Wie lang habt Ihr an dem hervorragenden Intro gearbeitet?

KY: Das FMV-Video hat eine Lauflänge von knapp zwei Minuten. Inklusive der Planung haben wir sechs Monate daran gearbeitet. In letzter Minute mußte ich noch einige Körperteile modifizieren, das hat mich einen weiteren Monat gekostet. (Anm. d. Red.: Um die Gesichtszüge des weiblichen Hauptcharakters zu schaffen, hat KY sein eigenes Gesicht zugrundegelegt. Seine Kollegen sprechen von Narzißmus...)

VG: Wir bedanken uns für das Gespräch. *rk*

Dancefloor-Queen Kimura Lovelace.



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

PSX - GAMES:

Titel	Preis
5th Element	84,95
Abe's Exodus - Oddworld 2	79,95
Actua Golf 3	79,95
Actua Ice Hockey 99 (12)	79,95
Actua Pool (12)	79,95
Actua Soccer 3	79,95
Actua Tennis	79,95
Akuji The Heartless (12)	89,95
All Star Tennis	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	89,95
Assault	84,95
Asteroids 3D	79,95
Atlantis (12)	84,95
Azure Dreams	89,95
B-Movie	79,95
Ballblazer Champions	69,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman & Robin	79,95
Bio Freaks	79,95
Blast Radius	79,95
Blasto	74,95
Blaze'n Blade	89,95
Bomberman World	74,95
Box Champions	84,95
Breath of Fire 3 (12)	84,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt,Pin & Drachenfigur(12)	109,95
Buggy	79,95
Bushido Blade	79,95
Bust A Groove	84,95
Bust A Move 4 (12)	69,95
C3 Racing	79,95
Caesars Palace 2	79,95
Cardinal Syn	69,95
Centipede (12)	89,95
Colin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	84,95
C & C Gegenschlag	79,95
Constructor	79,95
Cool Boarders 3	79,95
Cool Boarders 3 & CD Tray	89,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Crash Band. 3 & CD Tray	89,95
Dark Omen - Warhammer 2	79,95
Deathtrap Dungeon	59,95
Deer Stalker (01)	79,95
Diablo	79,95
Dodg'em Arena	79,95
Dreams (12)	84,95
Earthworm Jim 3D (02)	79,95
Everybody's Golf	79,95
FIFA '98	79,95
FIFA '99	84,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder>	104,95
Firetrap (12)	79,95
Fluid (Depth, Pulse)	74,95
Formel 1 '97 & CD Case	89,95
Formel 1 '98 & Demo	89,95
Full Metal Pidgeon (12)	89,95
Future Cop - LAPD 2100	84,95
G-Darius	79,95
G-Police	89,95
Ghost in the Shell	79,95
Global Domination (01)	84,95
Gran Turismo	79,95
Heart of Darkness	89,95
Highway Havoc (12)	84,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer 98	89,95
Invasion (12)	89,95
J.McGrath Supercross	79,95
J. Johnson US Football*	79,95
Joe Blow (12)	84,95
John Madden '99	84,95
Jurassic Park 2	59,95
Kensai - Sacred Fist (01)	84,95
Kick Off World	79,95
KKND Krossfire (01)	84,95
Kula World	79,95
Legend	84,95
Libero Grande	84,95
Master of Monsters (12)	89,95
Medievil	79,95
Mega Man 8	79,95
Mega Man Battle & Chase	79,95
Mega Man Legends (12)	79,95
Mega Man X4 (12)	89,95
Monster Trucks	69,95
Moto Racer 2	84,95
Music	89,95
Nascar Racing '99	84,95
NBA Live '99	84,95
Need for Speed 3	84,95
Newman Haas Racing	79,95
NFL Blitz (12)	79,95
NHL Hockey '99	84,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	89,95
Ninja	89,95
O.D.T.	84,95
Pet in TV	74,95
Phat Air Extr. Snowboard.	84,95
Plane Crazy (12)	84,95
Pocket Fighters	79,95
Pool Shark (12)	79,95
Populous - Schöpfung (01)	84,95
Poy Poy	59,95
Premier Manager '99 (01)	79,95
Pro Pinball - Big Race...	84,95
Psybadek	79,95
R-Type Collection	79,95
Rage Racer	89,95
Racing Simulation 2 (12)	84,95
Rebel Assault 2	79,95
Resident Evil D.C.	89,95


Rival Schools 89,95

Titel	Preis
Riven - Myst 2	89,95
Road Rash 3D	79,95
Rogue Trip	79,95
Rosco McQueen	79,95
Rushdown	79,95
S.C.A..R.S.	84,95
San Francisco Rush	89,95
Sentinent Returns	79,95
Shadow Gunner	79,95
Shadowmaster	59,95
Shanghai 3D (01)	84,95
Small Soldier	84,95
Spawn	69,95
Spyro the Dragon	79,95
Streak (12)	84,95
Streetfighter Alpha 2	69,95
Streetfighter Collection	79,95
Syndicate Wars	69,95
Tai-Fu (01)	84,95
Tekken 3	89,95
Tenchu	89,95
Test Drive 5	84,95
Test Drive 4x4	84,95
Theme Hospital	84,95
Tiger Woods 99 (12)	84,95
Tilt	79,95
Toca Touring Car 2	84,95
Tomb Raider 2	69,95
Tomb Raider 2 & Spieleberater & Memory Card	89,95


Tombraider 3 89,95
Top Titel!
Tombraider 3 & farbiges Joypad 99,95

Titel	Preis
Unholy War, The & Demo Blood Omen 2	79,95
Victory Boxing 2	79,95
Virus (01)	84,95
War Games	84,95
Wild Arms (01)	79,95
WWF Warzone	79,95
X-Files - The Game (02)	84,95
X-Men Vs Streetfighter	89,95
Xevious 3D/G+	59,95
Zero Divide 2	79,95

Wir haben über 50.000 PC- und Videospiele & Zubehör auf Lager!

Zubehör:

Artikel	Preis
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	29,95
CD Leerhüllen 10er Pack	4,95
2er-Leerhüllen 10er Pack	8,95
CD-Case	14,95
Dual Force Feedback	je 34,95
Dual Shock Controller	49,95

E3 '98 Messe-Video
3 Std. = 29,95
über 4 Std = 39,95

Artikel	Preis
Gun "Dual"	29,95
Gun "Lunar"	39,95
Gun "Scorpion"	59,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Joypad versch.Farben	je 14,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale	ab 119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	je 19,95
Memory C. 1MB Orginal	je 24,95
Memory Card 2 MB "Blaze" unkomprimiert	34,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Mouse	39,95
Play Station mit Dualshock & Demo-CD	239,95

Top Einsteigerangebot!
PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior
nur 289,-

Artikel	Preis
RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Special <Cinch-Kabel für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>	19,95
Xploder Vol. 2 "Cheats &"	89,95
Spieleberater Final Fantasy 7 <über 1000 Bilder>	19,80
Spieleberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	19,80
Spieleberater Tombraider 3	19,95

Nur solange Vorrat reicht!

Sonderangebote:

Titel	Preis
4-4-2 Soccer	29,95
Actua Golf	39,95
Actua Golf 2	44,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Soccer Club Edit.	29,95
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogy "a-uncut/dt.	je 39,95
Armored Core	49,95
Assault Rigs <Link>	39,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Battle Sport	39,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	29,95
Blood Omen	49,95
Blam! Machinehead	39,95
Burning Road <Link>	39,95
Bust-A-Move 2	39,95
Caesars Palace	44,95
Chill	49,95
Carnage Heart	49,95
Circuit Breakers	44,95
Command & Conquer	39,95
Contra	39,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	39,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Crow, The	44,95
Cyball Zone	44,95
Cyberspeed	29,95
Darklight Conflict	39,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	39,95


Disc World 2 49,95

Nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
Dragonheart	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Earthworm Jim 2	49,95
Exhumed	49,95
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	39,95
Frankreich '98	44,95
Gex 3D	49,95
Goal Storm	39,95
Golden Goal 98	39,95
Grand Theft Auto	44,95
Grid Run	29,95
Herc's Adventure <a>	39,95
Hercules	39,95
Hexen	49,95
Independence Day	29,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Konami Open Golf	29,95
Lemmings Compilation	44,95
Lost Vikings 2	44,95
MDK & Soundtrack	39,95
Mechwarrior	44,95
Megaman X3	49,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Mickey's... & CD-Case	49,95
Micro Machines V3	39,95
Motor Mash	49,95
Nanotek Warrior	29,95
NHL Hockey '97	49,95
NHL Powerplay Hockey	39,95
NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Novastorm	39,95
Olympic Games	49,95
Overboard	39,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	39,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	39,95
Powerboat Racing	39,95
Primal Rage	39,95
Rapid Racer	39,95
Raven Project	39,95
Rayman	39,95
Resident Evil	39,95
Resident Evil & Spieleberater	44,95
Return Fire	49,95
Road Rage	39,95
Road Rash	44,95
Robopit	29,95
Rock'n Roll Racing 2	39,95
Skeleton Warriors	39,95
Skull Monkeys	44,95
Slam'n Jam	29,95
Soul Blade (1997!?)	39,95
Soviet Strike	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Star Wars Masters of T.Käsi	49,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	39,95
Super Match Soccer	39,95
Super Puzzle Fighter 2	49,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	49,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a> <ungeschnittene PAL-Version>	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider	44,95
Total Drivin	29,95
Total Eclipse Turbo	39,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	49,95
View Point	39,95
Virtual Pool	49,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey 98	39,95


Wing Commander 4 49,95

Titel	Preis
World Cup Golf	39,95
World League Basketball	44,95
Worms	39,95
Wreckin' Crew	44,95
X-Men Children of the Atom	49,95
Zero Divide	44,95

...ständig neue Sonderangebote!

a = Ausländische Anleitung

N64:

Titel	Preis
Joypad "grau"	29,95
Joypad "farbig"	je 39,95
Joypadverlängerung	14,95
Memory Card	19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
Air Boarder 64	109,95
Aero Gauge	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	109,95
Body Harvest	94,95
Bomberman Hero	84,95
Buck Bumble	119,95
Bust-A-Move 3	99,95
Center Court Tennis	109,95
Charlys Blast Chlg. (01)	109,95
Chopper Attack	109,95
Cruis'n USA	79,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero	89,95
Glover	89,95
Holy Magic Century	129,95
Iggy's Reckin Balls	79,95
Int. Superstar Soccer 64	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	109,95
Knife Edge	89,95
Lamborghini 64	69,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	89,95
Nascar '99	109,95
NBA Jam '99 (01)	94,95
NBA Live '99	109,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quaterback '99	89,95
NHL '99	109,95
NHL Breakaway '99 (01)	94,95
Off Road Challenge	109,95
Robotron 64	89,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	89,95
Starshot	109,95
Star Wars Rogue Sqd.*	109,95
Tonic Trouble (01)	109,95
Top Gear Overdrive	109,95
Turok 2 (12)	84,95
Turok 2 <a/"uncut">(12)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
WCW vs NWO Revenge	129,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

Sonderangebote:

Nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
Bomberman 64	69,95
Bust-A-Move 2	69,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Dark Rift	59,95
Diddy Kong Racing	69,95
Extreme G	64,95
F1 Pole Position	59,95
FIFA 64	49,95
Forsaken	69,95
Hexen	49,95
John Madden 64	59,95
Lamborghini 64	69,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion.	59,95
NHL Breakaway	49,95
Olympic Hockey '98	49,95
Rampage World Tour	49,95
San Francisco Rush	59,95
Top Gear Rally	49,95
W. Gretzky Hockey	49,95
W. Gretzky Hockey '98	59,95

Nur solange Vorrat reicht!

Saturn:

Titel	Preis
Action Replay	59,95
Antennenkabel	19,95



Titel	Preis
Joyboard "Interact"	39,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Andretti Racing	49,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	19,95
Bubble Bobble	39,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Darius 2	19,95
Daytona USA	29,95
Deep Fear	89,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	29,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Formula Karts	34,95
Gex	39,95
Ghen War	29,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	39,95
Hi Octane	19,95
John Madden '97	14,95
Jurassic Park 2	39,95
Krazy Ivan	19,95
Lemmings 3D	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Action Basketball	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Pandemonium	49,95
Pebble Beach Golf	29,95
PGA Tour Golf '97	39,95
Road Rash	29,95
Sea Bass Fishing	49,95
Shining Force 3	84,95
Shining Wisdom	49,95
Skeleton Warriors	9,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Streetfighter Alpha 2	39,95
Streetfighter The Movie	29,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 <jap.>	119,95
Valora Valley Golf	29,95
Victory Goal	29,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtua Racing	29,95
Virtual On	29,95
Wing Arms	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95

Super Nintendo:

Titel	Preis
Asterix & Obelix	49,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung>	39,95
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Lufia & Spieleberater	49,95
Mr. Do	39,95
Pinocchio	49,95
Primal Rage	29,95
Puzzle Bobble	49,95
Schlümpfe, Die 2	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Terranigma	49,95
Tetris 2	49,95
Tetris Attack	49,95
Tim in Tibet <a>	39,95
Timecop	19,95
Toy Story	39,95
Weapon Lord	39,95
Toy Story	49,95
Weapon Lord	39,95
Worldmaster Golf	19,95

...und viele andere!

Wir führen auch:
Game Boy, Mega Drive- und CD, CD Rom, & Manga-Videos

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spielen

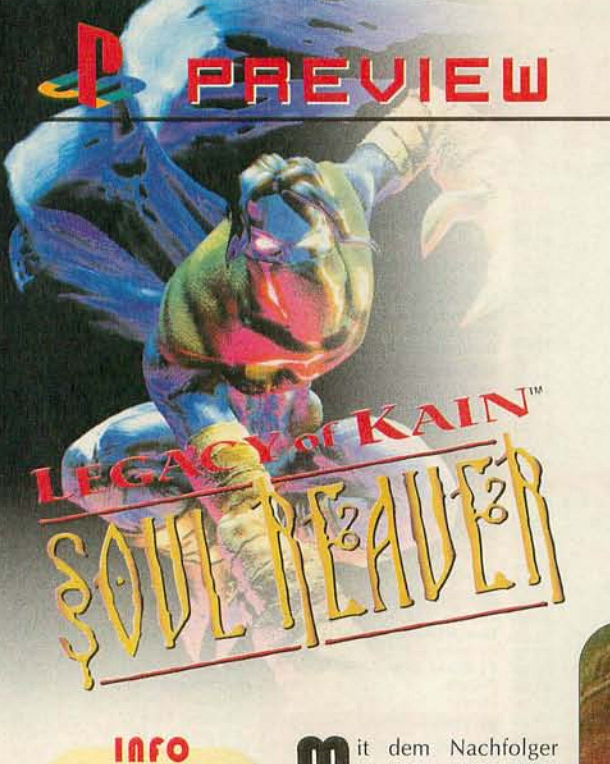
Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789



Game Paradise,
City-Passage,
Zimmerstr. 15,
33602 Bielefeld
Tel.: 0521 - 5215206

* geplante
Neuheit / Preissenkung

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen *
Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandlieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto



INFO

System:	PlayStation
Name:	Soul Reaver
Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Eidos Interactive

Geplanter Erscheinungstermin: Februar 1999

Mit dem Nachfolger zum 1996 erschienenen *Legacy of Kain*, scheint der mittlerweile von Eidos Interactive übernommene kalifornische Entwicker Crystal Dynamics ein ganz heißes Eisen im Feuer zu haben. Ob dieser mit Spannung erwartete Titel eventuell sogar das Zeug dazu hat, dem hauseigenen Hit *Tomb Raider III* ernsthafte Konkurrenz zu machen, wollen wir im folgenden Preview klären.

Die Geschichte von *Soul Reaver* ist thematisch 1000 Jahre nach dem Ende des ersten Teils angesiedelt und führt Euch in das ferne Land Nosgoth.

Nachdem Vampire unter der Herrschaft des Blutfürsten Kain die Menschheit bis auf wenige Ausnahmen ausgerottet hat, beherrschen die düsteren Mächte des Bösen das ganze Land. Doch mangels verbleibender Opfer macht sich eine gewisse Langeweile unter den Vampiren breit. Um das trübe Unsterblichendasein wenigstens ein bißchen zu erheitern, streut die Führungsriege um Kain, zu der auch Ihr gehört, Intrigen unter den einfacheren Vampiren und amüsiert sich dann an deren Streitigkeiten. Eine andere Art der Zerstreuung ist das Erlangen neuer Fähigkeiten, was aber zunächst nur dem Oberblutsauger Kain vorbehalten ist. Die Neuerungen dürfen von den anderen Vampiren erst nach einigen Jahrzehnten, und nur mit Kains ausdrücklicher Erlaubnis, übernommen werden. Leider besitzt Ihr die Dreistigkeit, Kain zuvor zu kommen, und laßt Euch prächtige Flügel wachsen, mit denen Ihr Euch, einer Fledermaus gleich, in die Lüfte schwingen könnt. Dies mißfällt Kain so sehr, daß er Euch die Flügel wieder vom unsterblichen Leib reißt, und Euch als Verbannung in ein Dimensionsportal schmeißen läßt.

Dort erwacht Ihr nach unendlichen Zeiten und nehmt eine Stimme wahr. Es ist das mysteriöse Elder, eine uralte, mysteriöse Macht.

Ihr erfahrt, daß das Elder von den Seelen der Bewohner Nosgoths lebte, und seit Kains Vampirhorden das Land verwüsteten, an unstillbarem Hunger leidet. Es macht Euch das Angebot Rache an dem nunmehr verhaßten Kain zu nehmen und im Gegenzug das Elder mit Seelen zu versorgen.

Soweit zur ebenso düsteren, wie packenden Vorgeschichte. Ihr steuert also Raziel, den verstoßenen Vampir, auf seinem Rachefeldzug gegen Kain und sein Schergen. Eure Spielfigur ist, wie alle im Spiel vorkommenden Charaktere, äußerst detailliert dargestellt und butterweich animiert.

Ihr betrachtet die Spielumgebung aus einer Third-Person-Perspektive im Stil *Tomb Raiders*, könnt aber bei Bedarf in eine Egoperspektive schalten und Euch in dieser genaustens umsehen. Und zu sehen gibt es in *Soul Reaver* eine Menge.

Natürlich darf in einem echten Vamirshocker der rote Lebenssaft *nicht zu* kurz kommen.

Aus diesem Kamin quwilt Rauch, um die Vampire vor der Sonne zu schützen.

Mit den Überresten Eurer Flügel könnt Ihr über kurze Strecken gleiten .



Ihr könnt Herumliegende Gegenstände könnt Ihr als Waffe benutzen, in diesem Fall entündet Ihr Euren Wiedersacher mit einer Fackel.

Vampir Raziel hat das Zeug, sich zu einer echten Kultfigur zu entwickeln. Auch wenn er optisch nicht ganz so ansprechend wie Lara Croft ist.

Die gesamte Spielumgebung ist in feinstem High-Res dargestellt und bietet gothisch anmutende Bauten, die in einer solchen Pracht noch auf keiner Konsole zu bewundern waren. Die jetzt schon superflüssig und nahezu fehlerfrei arbeitende 3D-Engine zaubert aus jede Fackel oder sonstigen Lichtquelle beeindruckendste Light-Sourcing-Effekte auf den Bildschirm und vermittelt eine unglaublich realistische Atmosphäre.

Natürlich könnt Ihr als Vampir nicht sterben, sondern werdet statt dessen in eine Parallelwelt befördert, in der Ihr Euch erst durch das Sammeln von Seelen die Energie beschaffen müßt, um wieder in die reale Welt zurückzukehren. Diese Parallelebene ähnelt zwar der echten, ist aber in eigenartiger Weise verzerrt. Dadurch kann z.B. ein in der wirklichen Welt unpassierbarer Riß in der Wand sich in der Parallelebene als breiter Durchgang herausstellen. Im späteren Verlauf des Spiels erlangt Ihr die Fähigkeit, bei Bedarf jederzeit zwischen den Welten zu wechseln und müßt von dieser Möglichkeit auch öfters Gebrauch machen, um die teilweise sehr verzwickten Rätsel zu lösen.

Doch natürlich müßt Ihr in *Soul Reaver* nicht nur Rätsel lösen, sondern auch kämpfen. Dafür steht Euch zwar nur eine richtige Waffe zur Verfügung, das bereits aus dem ersten Teil bekannte Schwert Soul Reaver, doch erhält dieses im fortgeschrittenen Spielverlauf zusätzliche Fähigkeiten.

Ihr könnt aber auch in den Leveln herumliegende Gegenstände wie Fackeln oder Speere zu Eurer Verteidigung verwenden. Eine weitere innovative Neuerung ist die Möglichkeit, die Fähigkeiten besiegter Zwischengegner zu übernehmen. So ist es Euch nach erfolgreichem Kampf z.B. möglich zu schwimmen oder Wände empor zu klettern. Kurze Strecken könnt Ihr mit den Euch verbliebenen Flügelstutzen bereits von Beginn an zurücklegen.

Welches Rätsel sich wohl hinter diesem Kopf verbirgt ?

Waren beim Vorgänger die unsäglich langen Ladezeiten noch einer der am häufigsten genannten Kritikpunkte, so hat sich Crystal Dynamics für den Nachfolger eine sehr intelligente Lösung einfallen lassen. Es werden, für den Spieler unmerklich im Hintergrund, neue Levelabschnitte von der CD geladen. So ist ein kontinuierlicher Spielfluß ohne störende Unterbrechungen möglich.

Die Level-Architektzr ist atemberaubend gut gezeichnet.

Leider reicht der Platz dieses Previews nicht annähernd aus um alle Vorzüge von *Soul Reaver* aufzuzählen, doch läßt sich bereits jetzt mit Sicherheit sagen, daß dieses Spiel wie eine Bombe einschlagen wird und beste Chancen auf den Referenzthron hat. Sobald wir eine endgültige Version in Händen halten, werden wir Euch in einem ausführlichen Test alles weitere schildern. *ab*



Hier klettert Raziel gerade eine Mauer hoch. Die Animationen sind perfekt gelungen.







Die Prüfung in der Folterkammer ist eine der härtesten im gesamten Spiel: Aufgeben oder Durchhalten?

Die Kommunikation mittels Codec gehört zu den wichtigsten Elemnten des Games.

Mit dem Fernglas erkundet Ihr die nähere Umgebung, um vor Überraschungen sicher zu sein.

Kaum vier Monate nach dem Release der US-Version, macht sich Solid Snake auch auf europäischen PlayStations zum Kampf gegen Liquid Snake und Co. bereit. Daher haben wir für Euch schon (k)ein (Test-)Auge auf die komplett lokalisierte Version des Agentenepos geworfen.



INFO

System: PlayStation
Name: Metal Gear Solid
Genre: 3-D-Action-Adventure
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin: 28. Februar 1999

Kein zweites Spiel bewegte die weltweite PlayStation-Szene mehr, als die perfekt in Szene gesetzte Story um Solid Snake und seine ehemaligen Fox-Hound-Kollegen. Seit dem japanischen Verkaufsstart ist die deutsche Zockergemeinde in höchster Aufruhr. Und zwar nicht nur wegen dem Game selbst, sondern auch wegen Konamis Importpolitik. Wer sich aber das Spiel besorgen wollte, hat es in jedem Fall geschafft und die US-amerikanische Version bereits zigmal durchgespielt. Alle anderen müssen nur noch wenige Wochen warten, bis sie die komplett deutsche Version in Händen halten. Und um Euch für die Wartezeit zu belohnen - als ob das irgendwie möglich wäre - kommt die PAL-Fassung auf drei (anstatt zwei) PS-CDs daher. Der Grund ist die immer beliebter werdende Demo-Manie, die Euch zu einer spielbaren Version des kommenden Konami-Knüllers *Silent Hill* verhilft. Doch dies ist Gott sei Dank auch der einzige Unterschied zur US-Fassung.

Während eines Kurztrips nach Frankfurt durften wir uns selbst von der Qualität der deutschen Lokalisierung überzeugen. Und daß diese sehr hoch ist, können wir Euch nur bestätigen. Die wohl erfreulichste Nachricht ist, daß sich die deutsche Übersetzung nicht hinter der US-amerikanischen Ausgabe zu verstecken braucht. Die guten bis exzellenten Sprecher hauchen den Charakteren Leben ein, und Ihr werdet Euch bereits nach kurzer Zeit kaum noch an die Originalstimmen erinnern. Wer die angloamerikanische Version noch nie gespielt hat, wird von der perfekten Synchronisation sowie der Übersetzung der Bildschirmtexte mehr als angetan sein.

Nicht minder wichtig ist auch die Tatsache, daß die deutsche Version kein bißchen langsamer läuft als sein NTSC-Pendant. Und das alles ohne störende PAL-Balken! Hieran erkennt Ihr, daß sich Konami allen Unkenrufen zum Trotz nicht lumpen ließ. Es wäre ja wohl noch schöner gewesen, den Import zu verbieten und dann eine zusammenge-



Wer hat stärkere Nerven ? Sämtliche Zwischensequen fügen sich nahtlos in die In-Game-Grafik ein.



Alle Genome-Söldner sind erledigt. Welche mysteriöse Macht treibt hier schon wieder ihr Unwesen ?



Die wahre Identität des Ninjas erfahrt Ihr erst während des Endkampfes gegen "Liquid Snake"



Im Kampf gegen den ersten Sub-Boss "Revolver Ocelot" könnt Ihr zeigen, daß ihr Euer Handwerk beherrscht.

Hmm. Du bist recht gut.

schusterte und schlecht synchronisierte deutsche Version auf den Markt zu werfen. Und das bei einem Game, das von manchen bereits als "Jahrhundertspiel" bezeichnet wird, obwohl es vom Umfang her gesehen nüchtern betrachtet nicht allzu lang ist - mehr als einige Stunden werdet Ihr zum Durchspielen nicht benötigen, zumindet wenn Ihr wißt, was wo zu tun ist!
Auch der Spielinhalt der von uns angespielten Version gleicht dem Original bis aufs i-Tüpfelchen: Sniper Wolf erfährt das gleiche Schicksal wie in den NTSC-Fassungen, Ninja/Grey Fox wird auf die selbe Art und Weise besiegt, und das Blut ist und bleibt rot. Ob dies aber auch in der endgültigen Version so ist, dafür wollen wir unsere Hände nicht ins Feuer legen. Bevor wir uns zu solchen Aussagen hinreißen lassen, warten wir lieber die verkaufsfertige Version ab.

Es wäre schließlich nicht das erste Mal, daß versprochene Features dem Rotstift zum Opfer fallen...
Zur langen Wartezeit erklärte uns Konami, "daß die lokalisierten Versionen (Deutschland, Italien und Frankreich, Anm. d. Redaktion) zeitgleich auf den Markt kommen sollen und auch Sonys Qualitätssicherung ihren Teil zur Verzögerung beigetragen habe". Wessen Schuld auch immer, die Hauptsache ist, daß *Metal Gear Solid* am 28. Februar 1999 in den Läden steht. Zeit genug also, um Euch in der nächsten Ausgabe den lange erwarteten Test zu präsentieren. *rk*



Auch hierzulande wird eine Spezialedition von "Metal Gear Solid" auf den Markt kommen. Der genaue Preis steht noch nicht fest.



1001 SUPERCHIP 12c508/p für ALLE PLAYSTATIONMODELLE !!!
Ermöglicht das Abspielen von Importspielen + auf der PlayStation. Mit Einbaukabeln und Einbauanleitung für ALLE Modelle (AUCH !) NUR 4 Lötstellen ! BEI UNS EINFACHSTE LÖTSTELLEN ! TESTEN SIE
STÜCK 15 DM, AB 5 STÜCK JE 7,80 DM, AB 10 STÜCK JE 5,90 DM, AB 25 STÜCK JE 5,56 DM, AB 50 STÜCK JE 4,98 DM, AB 100 STÜCK JE 4,59 DM, AB 500 STÜCK 4,20 DM, AB 1000 STÜCK 3,50 DM SOFORT UND IMMER LIEFERBAR

MEMORYCARDS in AlienEye-Optik ! Verschiedene Farben, ausser 1 MB alle mit LCD-Display.



1206 Rumble / AnalogPad mit starker Vibration sowie DauerFeuer & SlowMotion !!!



1240 Transparentes Rumble/ AnalogPad mit starker Vibration



Horned Owl ShockGun mit Rumblefunktion und Fusspedal ! Läuft mit allen Ballerspielen (+GunCon)
G-Con-Kabel mit Pistolenanschluß + AudioChinchkabel
1306 78 DM
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD
1308 nur 133 DM

COBRA ShockGun Läuft mit allen Ballerspielen ! (AUCH GunCon!!!)
G-Con-Kabel mit Pistolenanschluß + AudioChinchkabel
1305 58 DM
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD
1310 nur 111 DM

PlayStation 98 DM

IMMER ALLE PISTOLENSPIELE AUF LAGER ! TEILWEISE ALTERSNACHWEIS ERFORDERLICH !

NEUHEIT !!

179,99 DM

JAM!! Jetzt können Sie PlayStation/Nintendo64/ Dreamcast auf Ihrem Computermonitor spielen !!
JAM!! Lassen Sie sich nicht von der öden Bildqualtiät Ihres Fernsehers das Spielvergnügen verderben !!
JAM!! bietet Ihnen die bestmögliche Bildqualität !! hat einen eingebauten Kopfhöreranschluss !!
JAM!! hat alles dabei, was Sie brauchen: S-Videokabel für PlayStation, Adapter für Videoeingang + Netzteil.
JAM!! hat Stereo-Chincheingänge, S-Video-Eingang, Adapterkabel auf Chinch-Video, Kopfhörerausgang, VGA und Monitorbuchsen.

WELTNEUHEIT !!

ACTIVATOR

AKTIVIEREN SIE IHRE PLAYSTATION !
EINSTECKEN UND LOS GEHTS:
- ENDLICH IMPORTSPIELE + OHNE UMBAU SPIELEN !
- FUNKTIONIERT MIT JEDER ! PLAYSTATION !
- UNENDLICH ENERGIE ! - NEUESTE CODES EINGEBAUT !
- BOOST-START: STARTET CDS DIREKT ZUM SPIEL !
- DURCHSUCHEN SIE DEN VIDEOSPEICHER IHRER PSX !
- ENTHÄLT LINKSCHNITTSTELLE FÜR PC !
- ZIGTAUSEND CODES IN MAGS UND INTERNET VORHANDEN !
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE PSX AUDIO + VIDEOFILES !
- DELUXE SCHUMMELN ! 100% KOMPATIBEL ZU ALLEN CODES !
- KANN NOCH MEHR ! INFOS IM INTERNET !

129,99 DM

1005 Farbumbau für alle Modelle ! Nur 3 Lötstellen, Staffeln auf Anfrage
3001 PlayStation incl. Chip
3002 Wie 3001 zusätzlich incl. Colorchip
3006 WHITE PlayStation (VideoCD) Japan
3540 SONY DualShock Controller Grau
1100 RGB-Kabel PSX mit Entstörfilter !
1101 SET RGB-Kabel PSX mit SuperChip nur
1299 Joypadverlängerung PSX (ohne Shock)
1292 Joypadverlängerung PSX (MIT !)
6299 Joypadverlängerung für Nintendo64
1109 Linkkabel für Playstation 2 Meter !
1209 Linkkabel für Playstation 7,5 Meter !!
1309 Linkkabel für Playstation 30 Meter !!!
1230 StandardPad NuGen Blau-Transparent
3005 Playstation Ersatzlaufwerk für alle PSX
1110 RGB-Kabel mit Chinch für GunCON
1120 RGB-KABEL mit Stereo-Audioanschluss
1500 Rf-Modulator (Antennenkabel) für PSX
6500 Rf-Modulator für Nintendo64
6288 RumblePack für Nintendo64
1600 PAL-BOOSTER für Playstation konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC-Signal in PAL (Farbe). Liefert Chinch Audio/Video und Antennensignal
1220 PSX Joypad Grau
1201 PSX SuperPad transparent
1211 5 in 1 Joypaderweiterung für PSX
1401 ORIGINAL THE GLOVE für PSX
1301 Desktop Joystick mit Microschaltern
1241 Transparenter PSX Shockcontroller
1242 TEKKEN 3 MIT SHOCKCONTROLLER!



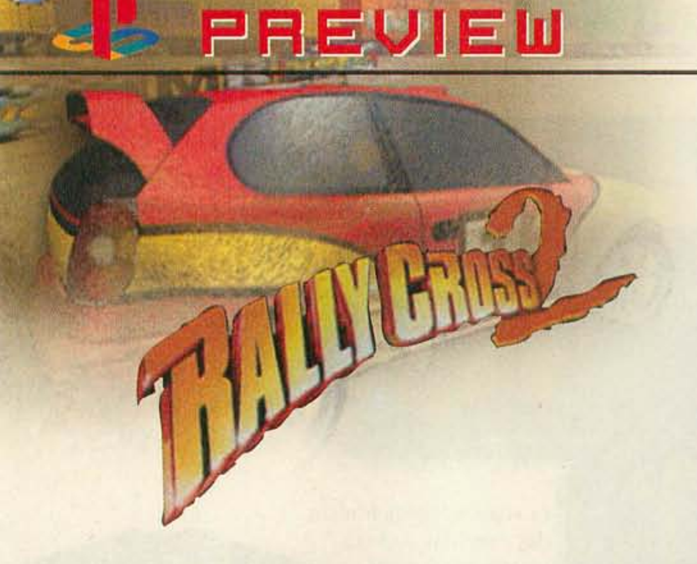
1243 TEKKEN 3 MIT DESKTOP JOYSTICK !



3006
3007 Maus für PlayStation
1208 2 InfrarotPads mit Empfänger für PSX
1309 SCORPION LIGHTGUN!
5001 Schwarze Tasche für PlayStation von

AKTUELLE PREISLISTE IM FAXABRUF ODER INTERNET
FAXABRUF 030 399 031 58
INTERNET www.infopool.com

Ladengeschäft: Gpress data service Levetzowstr. 12a 10555 Berlin Lagerware geht spätestens am nächsten Tag zur Post



Ist da etwa von Sony selbst Konkurrenz für die exzellenten Third-Party-Schlamm-Racer *Colin McRae Rally* und *V-Rally* im Anflug? Nicht wirklich - lest selbst, warum!



RC2 hat ein so unrealistisches Fahrverhalten, daß es schon wieder Spaß macht.

Im Suicide-Mode fahrt Ihr den Kurs entgegengesetzt zur Konkurrenz.

Am Bahnhof wird fleißig über die Gleise gehüpft: Karambolagen & Co. inklusive.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Rally Cross 2
Genre:	Offroad-Racer
Hersteller:	989 Studios

Geplanter Erscheinungstermin: Erstes Quartal 1999

Schon die kleinste Bodenunebenheit kann Euren Karren umwerfen!

Der Vorgänger

Den ersten Teil dieses absoluten Fun-Rallye-Spektakels von Sony testeten wir in der VG 7/97 und verpaßten ihm eine Spielspaßwertung von immerhin 73 Prozent. Die Hauptkritikpunkte waren seinerzeit das fiese Fahrverhalten der CPU-Gegner und die dank hypersensibler Abstimmung des Fahrverhaltens kaum zu vermeidenden Unfälle Eurerseits.

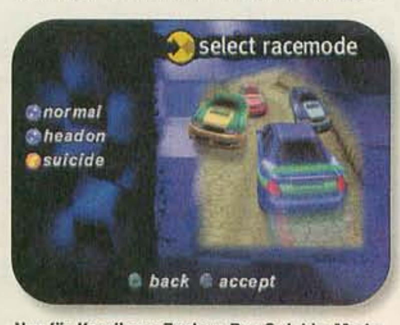
Warum sich *Rally Cross 2* von den 989 Studios (schon wieder die?! – siehe Previews zu *Running Wild* und Import-Test zu *Twisted Metal 3*) gravierend von den genannten Genre-Referenzen aus dem Hause Codemasters und Infogrames unterscheidet, merkt Ihr schon nach wenigen Spielsekunden. Man hat trotz realistischer Grafik irgendwie eher das Gefühl, in einem Slapstick-Comic-Rennen à la *Motor Toon Grand Prix* denn einem ernstzunehmenden Rallye-Spektakel teilzunehmen – was jetzt nicht heißen soll, daß es deswegen weniger Spaß macht, ganz im Gegenteil! Die zehn Boliden (drei davon zu Beginn verfügbar, der Rest muß erkämpft werden) lassen sich mit Leichtigkeit und quietschenden Reifen ohne jeglichen Bremseneinsatz und Gas-Wegnehmen auch um fieseste Haarnadelkurven lenken. Dafür gerät Euer Offroader schon bei kleinsten Bodenunebenheiten (sehr guter Dual-Shock-Support!) ins Schlingern, und Überschläge sind oft unvermeidbar – nicht zuletzt auch wegen der rücksichtslosen Fahrweise Eurer drei Konkurrenten, die Euch stets an der rückwärtigen Stoßstange kleben und jeden kleinen Fehler zum Überholen nutzen. Ein Highlight von *Rally Cross 2* ist sicher der mitgelieferte Streckeneditor: Hier dürft Ihr in einem quadratischen Spielfeld einzelne Bestandteile der insgesamt acht Kurse (z.B. coole Wildwest-Bahnhof-Rundfahrt, Construction Site oder Wald bei Gewitter) nach Euren Wünschen aneinanderstöpseln. Absolut crazy ist auch der Suicide-Mode: Ihr müßt die Kurse entgegengesetzt zum restlichen Feld befahren – Unfälle en masse garantiert! Je nach Gusto darf auch vor jedem Rennen in der Garage an Eurer Karre herumgebastelt werden: Ob Reifen (Allround, Slicks, Schnee, Offroad), Getriebeübersetzung, Steuerungsverhalten (schnell oder langsam ansprechend), Dämpfung (hart oder weich), Bremsen (mehr vorne oder hinten) oder Schaltung (manuell oder Automatik) – vieles läßt sich anpassen. Gefällt Euch die Lackierung Eures Gefährts nicht, das Ihr in vier Perspektiven betrachten könnt (leider sind die im Spiel nur durch den Umweg über das Pausenmenü wechselbar), lohnt sich ein Besuch im Paint Shop. Hier könnt Ihr, wie z.B. in *Top Gear Overdrive*, stufenlos einzelne Karosserie-Teile einfärben. Spaß macht *Rally Cross 2* durch diesen etwas anderen Gameplay-Ansatz auf jeden Fall, und bis zum PAL-Release wird sich daran aller Voraussicht nach, wie bei *Running Wild*, nicht mehr viel ändern, da beide Titel in den Staaten bereits erschienen sind. *rk*



Da *RC2* in den USA schon draußen ist, wird sich am Comic-Fahrstil nix mehr ändern.



Im Strecken-Editor kann der Wunsch-Kurs aus Einzelteilen gebastelt werden.



Nur für Kamikaze-Zocker: Der Suicide-Mode mit Kollisions-Garantie.

NEU!

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads .... Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

Remote Station

Unverbindl. Preisempf. 79,95 DM

Schließen Sie ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an. Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich das lästige Durcheinander mit ihren Anschlußkabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen an welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Konsole mit allen Anschlußkabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.

120-1080 Block MEMORY CARDS

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM – 120 Blocks
Unverbindl. Preisempf. 59,95 DM – 360 Blocks
Unverbindl. Preisempf. 89,95 DM – 1080 Blocks

Double Shock Analog Controller

Erhältich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

2 - 4 MEG MEMORY CARDS

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM – 2 Meg
Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM – 4 Meg

Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores oder im gutsortierten Fachhandel

SUNSTORES

Exclusiv Vertrieb durch Sunflex

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCH

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Bestell Service 02352/953350

Dreamcast bei uns erhältlich !

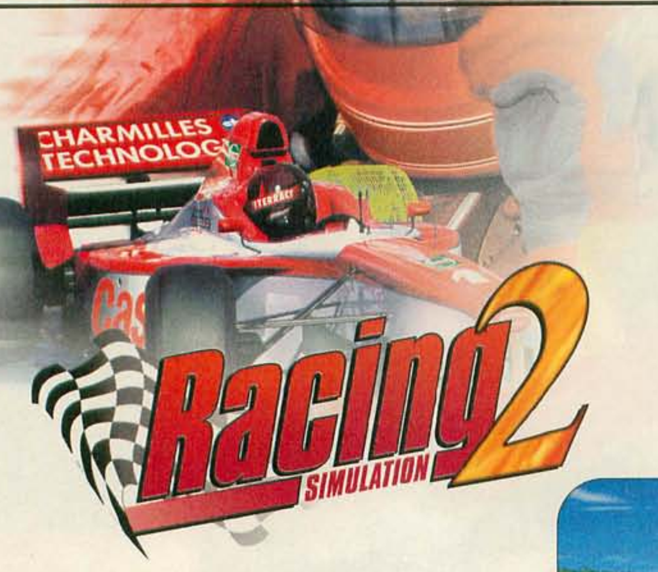


Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

eise können abweichen - Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Porto&Verpackung 9,90 DM

Sie möchten einen Sunstore eröffnen ? Rufen Sie uns an 02352/953279





Racing Simulation 2

Derzeit existiert für Psygnosis' Platzhirsch-Formel-1-Serie nicht gerade viel Konkurrenz auf der PlayStation. Nach Meinung von Ubi Soft soll sich das mit *Racing Simulation 2* gewaltig ändern.

Spielt Ihr den hindernisreichen Monaco-Stadtkurs im Simulationsmodus, werdet Ihr öfters irgendwo hängenbleiben

Das Handling der F1-Boliden ist bereits in der Alpha-Version sehr ordentlich.

In der Werkstatt könnt Ihr u.a. an der Getriebeübersetzung herumbasteln.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Racing Simulation 2
Genre:	Formel-1-Racer
Hersteller:	Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin: Februar 1999

Nachdem Schumi die letztjährige Weltmeisterschaft in Suzuka mit seinem Kupplungs-Patzer (oder war es doch ein Fehler des Teams?) kläglich vergeigt hat, besteht nun die Möglichkeit, zumindest auf heimischen PS-Screens die Verhältnisse in der neuen Saison mit Ubi Softs *Racing Simulation 2* wieder zurechtzurücken. Davor ist aber noch einige Feintuning-Edit-Arbeit Eurerseits notwendig, denn nach dem Einschalten begrüßen Euch mangels einer offiziellen Lizenz erstmal die wildesten Phantasienamen und -rennställe. Die 16 WM-Strecken von Argentinien bis Australien hat man aber originalgetreu ins Spiel gepackt. Bevor Ihr die Slicks nun in den Asphalt grabt, wird noch eine Entscheidung zwischen Arcade, Einzelrennen, Zeitfahren und Grand Prix von Euch verlangt. Im Arcade-Mode könnt Ihr die wildesten Attacken reiten, Gegner bedrängen und durchs Kiesbett rauschen, ohne daß Ihr vorschnell aus der Bahn geworfen werdet. Der Grand-Prix-Mode versteht sich dagegen als echte Simulation, in der die kleinste Unsicherheit und der minimalste Schnitzer sofort mit einem Dreher bestraft werden. In diesem Modus werdet Ihr lange trainieren müssen, um z.B. eine einzige Runde auf dem Stadtkurs in Monaco heil zu überstehen. Dafür dürft Ihr hier so ziemlich alles einstellen und nach Euren Wünschen justieren, was sich das Benzin in Eurem Blut nur wünscht: Benzinmenge, Lenkeinschlagwinkel, Reifen, Spoilerwinkel, Bremsbalance, Getriebe (Abstufung der Gänge) und Bodenfreiheit erfordern jede Menge Fummelei im Optionsmenü. Sehr informativ wurde die Handhabung der Boxen-Menüs gestaltet: Die Auswirkung jeder Änderung Eurerseits wird vorbildlich in Echtzeit in den Kategorien Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremswirkung und Grip dargestellt. Habt Ihr nach dem Ausreizen all dieser Setup-Möglichkeiten in Eurem Cockpit Platz genommen, und nach dem Startschuß das Gaspedal bis zum Anschlag durchgedrückt, könnt Ihr aus einer Auswahl von Kameraperspektiven auswählen. Zwei davon stellen die Strecke aus dem Cockpit dar. In einer seht Ihr nur noch Eure vorderen Reifen, die andere zeigt das komplette Amaturenbrett mit einer funktionierenden Digi-Speed-Anzeige. Kommen wir zur Grafik und zum Gameplay unserer Alpha-Version: Die Geschwindigkeit von 300 und mehr km/h auf der Tachonadel kommt wirklich realistisch rüber, und das Fahrgefühl ist selbst mit dem normalen Digi-Pad schon exzellent gelungen. Euer Ren-



Das Riesenrad in Japan poppt noch ziemlich - there's still work to do!





Keine offizielle Lizenz wird dafür mit authentischer Werbung ausgeglichen: Na ja...



Über den Coolness-Faktor des *RC2*-Teams läßt sich streiten - das Game selbst könnte aber ein ernsthafter Konkurrent von Psygnosis' F1-Bestseller werden.



Die Phantasie-Namen könnt Ihr im Edit-Menü gegen die aktuellen auswechseln.

Das flippige Render-Intro.

ner läßt sich gefühlvoll durch die Kurven und Schikanen lotsen, allerdings müßt Ihr lernen, schon weit vor Streckenverengungen und anderen Gefahrenstellen anzubremsen – sonst ist ein realistischer Abflug ins Kiesbett unvermeidlich, und Ihr verliert wertvolle Sekunden an die Verfolgerschar, die Ihr jederzeit via Rückspiegel (auf Knopfdruck) im Auge behalten solltet. Wenn es ganz schlimm kommt, muß sogar erst einmal manuell der Rückwärtsgang eingelegt werden, bevor Ihr wieder Kurs auf den Asphalt nehmen könnt. Was uns bei *Racing Simulation 2* noch nicht gefallen hat, ist der teilweise ziemlich extreme Pop-Up-Effekt: Ganze Häuserreihen erscheinen urplötzlich am Streckenrand und beeinträchtigen dadurch die Racing-Atmosphäre. Gerade daran wird aber laut Ralf Wirsing, PR-Manager von Ubi Soft, bis zum Release noch fleißig gearbeitet. Auch eine Dreamcast-Version von *RC2* liegt derzeit in den finalen Zügen der Fertigstellung. Wenn wir Glück haben, zocken wir, während Ihr diese Zeilen lest, bereits 128-Bit-Formel-1 auf Segas neuem Flaggschiff. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe! *rk*



Eine sehr gewöhnungsbedürftige Perspektive.

Was bewirkt eigentlich weniger Benzin im Tank Eures Boliden? Schaut auf die Real-Time-Charakteristik unten rechts.



F1 Pole Position

Der inoffizielle Vorgänger von *RC2* erschien im Herbst '97 und war seinerzeit nur N64-Zockern vorbehalten. Die haben aber nicht sonderlich viel verpaßt, denn u.a. aufgrund hartnäckig auftretender Pop-Up-Effekte und einer nicht hundertprozentig ausgereiften Steuerung erhielt dieser von Human aus Japan eingekaufte Ubi Soft-Titel in der VG 10/97 eine relativ durchschnittliche Wertung von 70 % Spielspaß.

KNALLERPREISE

Je Heft 14,80 DM:

PSX CHEATPOWER 1 – Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2 – Hunderte Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!



PSX CHEATPOWER 3 – Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen

NINTENDO 64 CHEATPOWER 1 – Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 2 – Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1 – Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2 – Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3 – Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3 – Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen)

GAME BUSTER CODEPOWER 4 – Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4 – Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!

PLAYSTATION CODEPOWER 5 – für X-Ploder & Game Buster. Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen. Tomb Raider 3, F1 98, MediEvil, Colony Wars 2 uvm.

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL – Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1 – Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER JE 35,00 DM: Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Turismo, Metal Gear Solid (Vorbestellen), Mission Impossible, Parasite Eve, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Warzone

LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM: Abe's Oddysee, Abe's Exodus*, Alien Trilogy, Alundra, Alone in the Dark 1-3, Ark of Time, Baphomets Fluch 1, Baphomets Fluch 2, Batman & Robin, Blazing Dragons, Breath of Fire 3*, Casper, Chron. o.t. Sword, Clock Tower, Command & Conq. 1, Command & Conq. 2, C &C: Gegenschlag*, Cyberia, D, Das 5. Element*, Deathrap Dungeon, Diablo, Discworld 1, Discworld 2, Excalibur, Final Fantasy 7, G-Police, Gex 3D & Rayman, Heart of Darkness, Hero's Adventure, Kings Field, Legacy of Kain, MDK, Men in Black, Nightmare Creat. One, Pax Corpus, Rayman&Gex3D, Resident Evil 1, Resident Evil DC, Riven, Spawn, Suikoden, Syndicate Wars, Tekken 1 & 2 & 3, The Note, The Last Report, Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Turok, Vandal Hearts, Wild 9, Wild Arms, Warhammer: Dark Omen, Wing Commander 3&4, WWF: Warzone, X-Com: Terror, Z – STÄNDIG NEUHEITEN!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE: Banjoo & Kazooie (24,80 DM), Deathrap Dungeon (19,95 DM), Final Fantasy 7 (29,80 DM), Mission Impossible (24,80 DM), TEKKEN 3 (24,95 DM), Tomb Raider 1 (19,95 DM), Tomb Raider 2 (19,95 DM), Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.), Yoshi's Story (29,80 DM)

MEMORY KARTEN: 1MB (15 Blocks) 23 DM, 8 MB (120 Blocks) 30 DM, 24 MB (360 Blocks) 49 DM, 40 MB (600 Blocks) 65 DM, 72 MB (1080 Blocks) 85 DM – Verschiedene Farben lieferbar! Unkomprimierte Karten: 2 MB (30 Blocks) 27 DM, 4 MB (60 Blocks) 35 DM

EQUALIZER 59,- DM - von Dataflash - komplett Game Buster kompatibel - inkl. Codeheft

LIGHTGUN 79,- DM (inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel)

INFRAROT PAD 59,- DM (2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM (für Fernseher ohne Scart)

PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter)

JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 19 DM (Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM (Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM (4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM (Walter PPK Design)

BOOTCHIP f. Importe 6,77 DM (für SCPH 750x 9,99 DM) (Seriennummer steht auf der Rückseite Deiner PlayStation!) Inkl. Deutscher bebilderter Anleitung!!

RGB KABEL = 11,99 DM

X-PLODER -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert 99 DM



DUAL SHOCK PAD -Analog Dual Shock Pad -Super Shock 42 DM



GAME BUSTER -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert 99 DM



PAL BOOSTER - NTSC zu PAL Converter - Antennen anschluß 45 DM

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 PlayStick 14,50 DM ++ Laser Einheit 72,00 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Lightgun & Pointer 79,00 DM ++ Lenkrad (Masterdrive mit Gas, Bremse, Kupplung 149,00 DM ++ Lenkrad mit Rumble Funktion 199,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an: CDG MEDIA, AUF DEN SANDBERGEN 5, 21337 LÜNEBURG. Online-Shops: www.spieleloesungen.de, www.gamecentral.de

BESTELLHOTLINE: TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR 04131 / 850610

FAX: 04131 / 850620 – HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

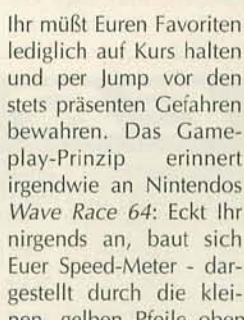
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!



Aus fünf verschiedenen Szenarios dürft Ihr in der verrückten *RW*-Tierwelt wählen.

In den kleinen Sliding-Passagen kommt die *Cool-Boarders*-Engine zum Tragen.

Da RW in den Staaten schon draußen ist, wird sich wohl nicht mehr viel ändern.



Nachdem Sony mit *Crash 3*, *Medievil* & Co. sein hochkarätiges Pulver für den Weihnachtsendspurt bereits verschossen hat, zeigen wir Euch, was Sony Computer Entertainment noch auf seinem Release-Plan fürs Frühjahr stehen hat.

INFO

System: PlayStation
Name: Running Wild
Genre: Rennspiel
Hersteller: 989 Studios/Sony
Geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 1999







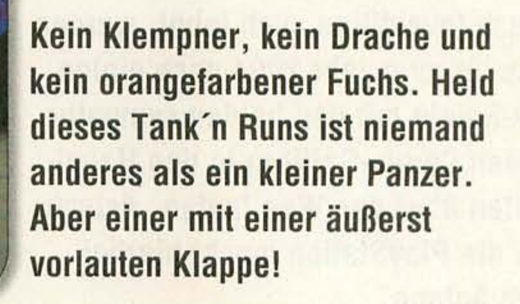
Sechs Kontrahenten stehen verbissen an der Startlinie und warten auf das Signal des Rennleiters. Endlich zeigt die Lampe grünes Licht, und los geht's mit einer dicken Staubwolke. Doch halt: Irgendwas fehlt in *Running Wild* von den 989 Studios (*Cool Boarders 3*). Richtig - das Motorengeräusch! Hier wird nämlich nicht via Bleifuß in irgendwelchen Boliden, seien es nun F1-Renner, Stock Cars, Rallye-Renner oder Buggys, Gas gegeben, sondern richtig gerannt. Ihr entscheidet Euch für Zebra, Elephant, Stier, Pandabär & Co., und ab geht die schnörkellose Hatz über Stock und Stein. Die Viecher unterscheiden sich ganz genrelike in den Kategorien Handling, Beschleunigung, Power etc. und rennen alle ganz ungwohnt auf zwei Beinen. Das Beschleunigen erledigen die tierischen Leichtathleten von selbst, Ihr müßt Euren Favoriten lediglich auf Kurs halten und per Jump vor den stets präsenten Gefahren bewahren. Das Gameplay-Prinzip erinnert irgendwie an Nintendos *Wave Race 64*: Eckt Ihr nirgends an, baut sich Euer Speed-Meter - dargestellt durch die kleinen, gelben Pfeile oben in der Mitte - kontinuierlich aus, und der Spurt wird immer rasanter ("Good Cruisin"). Stolpert Ihr über wehende Stohballen im Canyon oder fallt in eine Lavaspalte, reduziert sich Eure Geschwindigkeit entsprechend. Schneller aufbauen könnt Ihr die durch Überlaufen von Beschleunigungspfeilen und anderen Boni. Mit einer Rempler-Attacke lassen sich außerdem unliebsame Überholer lässig in den nächsten Wasserfall oder Wirbelsturm schubsen. Jedes Rennen geht über drei Runden, und im Challenge-Mode kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr gewinnt, während im Circuit-Mode nach dem Formel-1-Punktesystem gewertet wird. In den in dieser Version anwählbaren fünf Kursen (Arktis, Vulkan, Canyon, Stadt mit Abwasserkanal sowie Dschungel) ist natürlich die eine oder andere Abkürzung versteckt, die Euch den nötigen Vorsprung vor der Konkurrenz gibt. Auf "Easy" sind die Rennstrecken noch relativ frei von Hindernissen, auf "Normal" müßt Ihr dann schon ein gutes Auge und eine gewisse Weitsicht beweisen: Wo beispielsweise ehemals nur ein paar Stolpersträucher waren, finden sich jetzt Dutzende von kleinen Lagerfeuern, auf die Eure Fußsohlen sehr empfindlich reagieren. Insgesamt macht *Running Wild* in dieser Fassung spielerisch und technisch schon einen ordentlichen Eindruck. Bis zum Release sollte man sich in den 989 Studios jedoch noch überlegen, ob ein paar weitere Interaktionsmöglichkeiten für den Spieler nicht angebracht wären. Nur lenken und ab und zu mal hüpfen ist auf Dauer etwas wenig. Die fünf Kurse sind eigentlich auch kein Problem und auf beiden Schwierigkeitsgraden schnell durchgezockt. Also: Schaun' mer mal, ob sich für die PAL-Version des Titels noch was tun wird. *rk*



Je mehr Speed-Felder Ihr überrennt, deso schneller rast Euer tierischer Freund (Anzeige oben mitte).



Tiny Tank



Kein Klempner, kein Drache und kein orangefarbener Fuchs. Held dieses Tank´n Runs ist niemand anderes als ein kleiner Panzer. Aber einer mit einer äußerst vorlauten Klappe!

Sowohl Euer Panzer Tiny als auch die sichtbaren Objekte sind mit viel Liebe zum Detail designt.

Auf dem Radar seht Ihr alle potentiellen Gegner; auch die im Nebel verborgenen.

Leider verschwinden alle Objekte in der Ferne hinter einem wabberigen Schleier.





INFO

System:	PlayStation
Name:	Tiny Tank
Genre:	Action
Hersteller:	EA/ Andnow Soft

Geplanter Erscheinungstermin: Erstes Quartal 1999

Wir befinden uns in der Zukunft. Die Militärs waren wieder einmal dabei, aufzurüsten, was das Zeug hält. Als neuesten Clou hatten sie beschlossen, alle Soldaten gegen Kampfroboter auszutauschen. Da diese Idee bei der Bevölkerung nicht sonderlich gut ankam, beauftragten sie eine Marketing-Agentur, deren Aufgabe darin bestand, dieses Vorhaben salonfähig zu machen. Gesagt, getan, erschuf diese ein niedliches Maskottchen mit einem lustigen "Gesicht" und einer großen Klappe: *Tiny Tank* (tank = engl. Panzer). So bekamen die Militärs schließlich doch noch ihre Kampfmaschinen. Diese entwickelten sich prächtig. Ihre Kampfkraft wuchs von Tag zu Tag und ebenso ihr Intellekt. Leider dauerte es nicht lange und sie fanden heraus, wer der wahre Grund für alles Übel dieser Welt war. Konsequent, wie sie nun mal waren, wischten sie einfach die gesamte menschliche Rasse vom Antlitz der Welt. Währenddessen war Tiny in einen 100-jährigen Dornröschenschlaf gefallen. Als er aufwachte, traute er seinen Sensoren nicht. Die einstmals so heile Welt war zerstört und seine Erbauer verbannt. Um sie zu erretten, heißt nun seine Aufgabe, sich dem Boß aller Blechköpfe zu stellen: dem Riesenpanzer **MuTank**.

Jetzt gilt es für Tiny, sich durch Wüsten und Städte bis zu seinem Endgegner vorzukämpfen. Dabei stehen ihm einige der übelsten Blechschurken im Weg, die es einmal mit roher Gewalt und ein anderes Mal mit List und Tücke zu bezwingen gilt. Dabei steuert Ihr Euer Panzerle übrigens so, wie sonst einen Jump'n-Run-Charakter. Damit Tiny nicht nur vorwärts stürmt, besitzt er einen kleinen Düsenantrieb, der ihn nach oben oder im Shooter-Stil mit einem Satz zur Seite hüpfen läßt. So bewegt Ihr Euch durch mehr als ein Dutzend der unterschiedlichsten Landschaften, die durch Bergketten im Freien oder Wände innerhalb von Gebäuden begrenzt sind. Unterwegs trefft Ihr auf 25 unterschiedliche Arten von Gegnern. Jede einzelne hat ihre besondere Tücke. Aber jeder der Gegner besitzt auch eine Achillesferse, an der er verwundbar ist. Diese zu finden ist nicht immer ganz einfach, aber eben das ist Eure Aufgabe. Im Laufe des Spiels zeigt sich, daß *Tiny Tank* auch eine gehörige Prise an Action- und Shooter-Elementen aufweist. Grafisch hinterläßt das Spiel gemischte Gefühle. Während die Gegner und Gebäude nur so vor Details strotzen, ist alles im Hintergrund in einer braun-grauen Masse verborgen. Diese Technik erinnert an die ersten Tage der PlayStation, wirkt heutzutage aber überholt. Bleibt also abzuwarten, ob dieses Manko in der fertigen Version behoben ist. *ib*

Die Wiege aller Roboter: Aus dieser Tür kommen laufend neue Gegner.



Mayers goldige Raubkatze auf Abwegen: In den USA erscheint das Spiel direkt über den Interactive-Ableger des Filmgiganten.



Astérix

Infogrames hat sich für viele Millionen Francs eine Fünfjahres-Asterix& Obelix-Lizenz gesichert. Damit sich diese Investition auch lohnt, werden uns bis zum Jahr 2004 noch einige 3D-Spiele *mit* den beiden sympathischen Comic-Galliern in den Hauptrollen über den Weg laufen. *Asterix* für die PlayStation macht hierbei den Anfang.

INFO

System: PlayStation
Name: Asterix
Genre: Jump'n Run
Hersteller: Infogrames
Geplanter Erscheinungstermin: Erstes Quartal 1999



Aufgrund mangelnder Kapazitäten bei den französischen In-House-Teams mußte Infogrames sein erstes Lizenz-Projekt notgedrungen in die Hände von Nicht-Galliern geben: Der unbekannte englische Entwickler Sourcery Development bekam den Zuschlag. Selbst Branchenkennern sagt dieser Name auf Anhieb nichts, was daran liegt, daß besagter Developer zwar im Auftrag von DC Comics an einem Spiderman-Spiel gearbeitet hat, das Projekt jedoch nach einem Jahr eingestellt wurde und das Team um Tim Coupe und James Higgins daher noch keine Credits verbuchen konnte.
Im Gegensatz zu herkömmlichen Jump'n Runs, bei denen Ihr im ersten Level beginnt und Euch brav von einer Stage zur nächsten vorarbeitet, habt Ihr hier die Möglichkeit, Euch auf einer Art *Risiko*-Spielfeld zu den Eingängen aller Level durchzuschlagen und frei zu entscheiden, ob Ihr zuerst die Alpen besucht oder das nächstgelegene Lager aufmischt. Das Spielfeld besteht aus einer Frankreichkarte, die in über 50 Gemarkungen unterteilt ist. Ihr könnt Eure Einheiten wie bei Risiko beliebig auf die besetzten Gebiete verteilen (wobei Euch zu Beginn natürlich nur ein Gebiet, nämlich Kleinbonum, gehört) und von dort aus benachbarte Römerbastionen, die von je zwei Legionären bewacht werden, angreifen. Nach einem Angriff Eurer-seits sind jedoch die (CPU) Römer dran, die ihrerseits versuchen werden, Euch zurückzudrängen. Acht dieser Gebiete sind nicht nur gewöhnliche Felder auf der Karte, auf denen Ihr Einheiten stationieren könnt, sondern die eigentlichen Level des Spiels, die betreten werden können, sobald Ihr sie erreicht habt.
Da zu Beginn ohne die Unterstützung von Miraculix und Co. nicht viel geht – die Römer haben 57 Gebiete besetzt, Asterix und Obelix nur eines – ist es also ratsam, mit Euren sechs Anfangseinheiten erst mal die beiden angrenzenden Römerterritorien zu erobern und das nächstliegende Level, Carnac, aufzusuchen und dort die erste von acht Zutaten für Miraculix' neuen Zaubertrank zu finden.
Wie auf dem SNES könnt Ihr patrouillierende Römer entweder per Fausthieb (□-Taste) in ihre Schranken weisen bzw. hochheben und auf den nächsten Angreifer schleudern und dadurch gleich zwei Eindringlinge auf einmal vom Bildschirm befördern. Per Druck auf × beschleunigt Ihr das Marschtempo Eurer beiden (leider recht lahmen) Helden (abhängig von der Level-Thematik spielt Ihr manchmal auch mit Obelix), die O- und Δ-Buttons sind fürs Springen bzw. Ducken verantwortlich. Außer Soldaten dürft Ihr auch Fässer und Kisten hochheben sowie Münzen einsammeln. Rücksetzpunkte sind ebenso reichlich vorhanden wie spezielle Boxen, die eine Feder freisetzen (Mario läßt grüßen), wodurch Asterix für begrenzte Zeit schweben und dadurch auch an die Boni in den oberen Stockwerken gelangen kann. Wer auf dem *Risiko*-Spielfeld besonders erfolgreich durchschlägt, der darf sich an einigen witzigen Bonus-Spielchen (tauchen nach dem Zufallsprinzip auf) wie z.B. dem **Römerweitwurf** erfreuen, was im Prinzip dem Hammerwerfen bei Konamis *International Track&Field* entspricht, nur mit dem Unterschied, daß Euer Hammer hierbei Jammerlaute von sich gibt. Besonders viel Mühe haben sich die englischen Programmierer mit den Animationen sämtlicher Charaktere, die aus bis zu 350 Polygonen bestehen, gegeben. Die Engine verkraftet derer vier gleichzeitig auf dem Bildschirm, ohne in die Knie zu gehen. Obschon die Zielgruppe eher jüngere Spieler sind, dürfte der Titel aufgrund seines Strategie-Anteils auch ältere Semester ansprechen, zumindest jene, die mit Asterix groß geworden sind. *ds*

Bei einem solchen Römeraufmarsch dürft Ihr nur von der Seite angreifen, sonst verliert Ihr schnell alle Energie und ein Leben.

Auf dem Floß ist es besser, nur geduckt mitzufahren, da Ihr beschossen werdet.

In jedem Level müßt Ihr eine Zutat für Miraculix' neuen Zaubertrank finden.

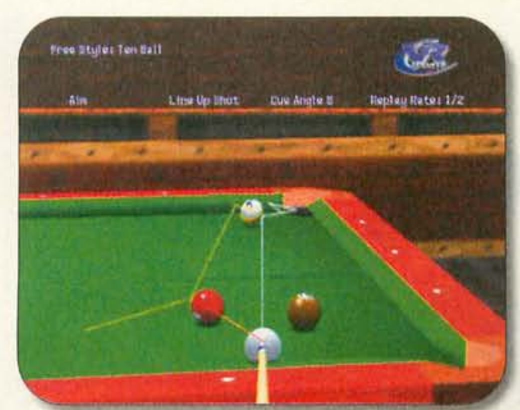


So sieht der "Risiko"-Bildschirm aus, wo Ihr neue Gebiete erobert.





VIRTUAL POOL



Auf Wunsch könnt Ihr Hilfslinien einblenden, die Euch den Verlauf der Kugeln zeigen.

Eigentlich assoziiert man Billard immer noch gerne mit verrauchten Kneipen und einem gemütlichen Bier mit Freunden oder aber, ganz im Gegenteil, mit den aus dem Sportfernsehen bekannten, hochkonzentrierten Gentlemen in gesteiften Hemden und Leinenhosen, die mit diesem Sport ihren Lebensunterhalt verdienen. Daß es auch noch eine andere, nicht minder interessante Variante gibt, zeigt uns Interplay mit *Virtual Pool 64*.

Diese Billardsimulation macht nämlich bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Sowohl die in Hi-Res dargestellte Grafik, als auch die Einhaltung der physikalischen Gesetzmäßigkeiten läßt bereits in der Vorab-Version kaum mehr Wünsche offen.

Die Spielperspektive läßt sich stufenlos und absolut flüssig einstellen, und auch Möglichkeiten, den Lauf der Kugeln zu bestimmen, sind mehr als ausreichend vorhanden. So kann man den Effet und auch den Neigungswinkel des Queue milimetergenau einstellen und sich vor dem, dank Analogsteuerung wohldosierten Schuß sogar mit Hilfe von einblendbaren Linien die voraussichtliche Wirkung auf andere Kugeln anzeigen lassen. Zwar erfordern diese reichhaltigen Möglichkeiten etwas Übung, aber dafür gibt es eigentlich keinen in Realität machbaren Stoß, der nicht auch durchführbar wäre. Und abgesehen davon erfordert ja auch das reale Spiel mehr als nur ein bißchen Übung. Neun verschiedene Spielvarianten stehen Euch wahlweise zur Verfügung, und diese sogar nach verschiedenen Regelsystemen (z.B. englisches bzw. amerikanisches Regelwerk). Abgerundet wird der positive Gesamteindruck durch einen Tournament-Modus, in dem Ihr gegen bis zu 16 computergesteuerte Spieler eine Meisterschaft austragen könnt. Deren Spielstärke steigt natürlich von Runde zu Runde kontinuierlich an. So habt Ihr bereits nach wenigen Runden ohne ausgiebiges Training kaum mehr eine Chance. Selbstverständlich könnt Ihr auch ein Match gegen einen menschlichen Mitspieler wagen. Sollte *Virtual Pool 64* in seiner endgültigen Version genauso überzeugend sein, gibt es bald eine Ausrede für den abendlichen Kneipenbesuch weniger. Wir warten gespannt und halten Euch auf dem Laufenden. *ab*



Mit Hilfe des Zooms läßt sich die Kugel auf den Millimeter genau anschneiden.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Virtual Pool
Genre:	Billard Simulation
Hersteller:	Interplay

Geplanter Erscheinungstermin:
Erstes Quartal 1999





Galaxy Mega Play

Dreamcast
sofort lieferbar !!!

Grundgerät	a.A.
Controller	79,90
VMS Memory Card	69,90
RGB Kabel	39,90
Voltage Converter	29,90
Sega Rally 2	159,00
Pen Pen Triathlon	159,00
Virtua Fighter 3	159,00
Sonic 3D	159,00
Seventh Cross	159,00
D´s Diner 2	159,00
Godzilla	159,00
July	159,00
Monaco GP - F1 Racing	159,00
Blue Stinger	159,00

PlayStation
inkl. Umbau - RGB Kabel
2. Controller - Mem. Card
12 Monate Garantie
nur 299,95

Boot Chip (Import)	12,95
RGB Kabel	19,95
Ersatzlaufwerk PSX	79,95
Pal Booster	49,95
X - Ploder	99,95

Software Importe

Ehrgeiz Jp	119,90
Suikoden 2 Jp	119,90
Tekken 3 Jp	49,95
Ridge Racer 4 Jp	109,90
Ridge Racer 4 L.Editi.	179,90
JogCon Controller	89,90

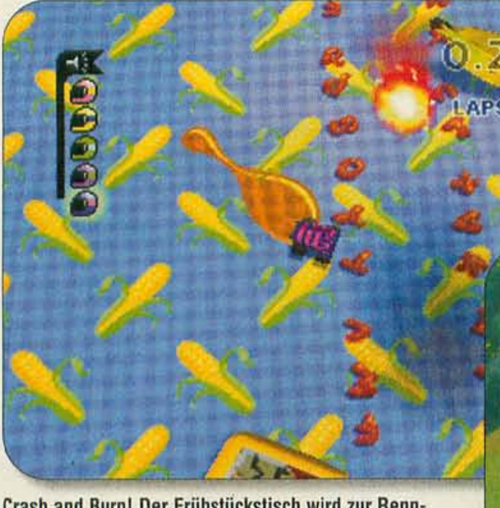
Tel: 02323 451885 Fax 459044

Händleranfragen unter
02323 - 991056

Kurztrip mit Zuschlag

Eine Einladung von Codemasters kann man einfach nicht abschlagen. Mit diesem Grundsatz im Herzen begab sich Ex-VGler Alex nach England - und holte sich neben Infos prompt eine nette Grippe.

Es ist immer das gleiche mit diesen England-Reisen: Das Essen ist nicht besonders, das Wetter könnte besser sein und die Landung in Heathrow - na ja, darüber wollen wir mal nicht sprechen. Wofür sollte man das alles auf sich nehmen?, wenn nicht für die neusten Spiele von Codemasters? Der Reisestreß ist schnell vergessen, wenn das britische Label (*TOCA, Music*) seinen Lineup für das kommende Halbjahr präsentiert. Bei leckeren Schnittchen, Cola und O-Saft gab es dann auch ein paar nette Worte von der Marketing-Abteilung, bis das versammelte Presse-Publikum endlich den wirklich wichtigen Teil des Abends genießen durfte (nein, nicht das Merchandising): die Vorstellung von *Micro Machines 64 Turbo, No Fear Downhill Mountain Biking* und *Prince Naseem Boxing.*



Crash and Burn! Der Frühstückstisch wird zur Rennstrecke.



Sprünge setzen oft eine sehr ruhige Hand voraus, um nicht von der Schanze zu fallen.



Kleine Tricks sind immer wieder was fürs Auge.



Miniatur-Rennboote rasen auf dem heimischen Gartenteich um die Wette.



Paris-Dakar ist nichts dagegen.

Micro Machines 64 Turbo

Der Multiplayer-Funracer findet sich nun endlich auch auf Nintendos Konsole ein. Wer vom Zelda-Spielen noch betäubt ist und etwas Abwechslung sucht, findet sie hier - sofern er bis zu drei Mitspieler auftreibt, mit denen er sich um den ersten Platz auf 48 witzigen Rennstrecken balgen kann. Laut Codemasters sollen bis zu acht Spieler gleichzeitig teilnehmen können - indem sich jeweils zwei Spieler einen Controller teilen (D-Pad und C-Buttons). Der Titel ist nach wie vor ein ganz heißes Eisen. Diesmal sind nicht nur die typischen MM-Späße vertreten (Sprünge, scharfe Kurven und komplett abgedrehte Hindernisse). Ein Novum sind die auf den Kursen verstreuten Waffen-Extras, mit deren Hilfe Ihr Euren Kontrahenten so richtig den Tag versauen könnt. Neben Feuerbällen und einem Schutzschild ist mindestens noch der Greifhaken im Programm, mit dem Ihr einen Gegner schnappen und ans Ende des Feldes setzen dürft - verärgerte Aufschreie des Betroffenen natürlich inbegriffen. In zehn verschiedenen Spielmodi rast Ihr mit Eurem winzigen Gefährt über völlig abgedrehte Kurse - Bügelbretter, Frühstückstisch und Pool-Table sind nur drei davon. Alle Strecken und Gefährte sind aus Polygonen zusammengesetzt, dabei bleibt aber die Ansicht (und insgesamt der grafische Stil) dem alten SNES-Vorbild und den PSX-Versionen treu. Für gesellige Menschen wird es ein heißer März. Bis dahin soll das Game nämlich fertig sein.

No Fear Downhill Mountain Biking

Hardcore-Biker werden bei der Nennung des zweiten Spiels nur verächtlich



Auf einem steinigen Weg geht's einen Vulkan in Japan hinunter.



In der Ego-Perspektive kommt es zum Geschwindigkeitsrausch - Vorsicht!

Jetzt geht gleich die Rangelei los. Einige Stellen auf den Kursen sind recht eng ...



Wenn im Winter mit dem Auto nix mehr geht - steigt aufs Rad!



Bei so breiter Strecke ist die Welt noch in Ordnung.

schnauben: Bei *No Fear Downhill Mountain Biking* kann man sich schließlich maximal einen Finger verrenken. Ist also kein Vergleich mit dem echten Sport? Nein, aber dafür viel weniger gefährlich. Ihr begebt Euch gegen 15 Computergegner oder einen menschlichen Mitspieler auf eine der zehn üblen Pisten in verschiedenen Ländern und versucht, möglichst schnell von oben nach unten zu kommen. Dabei sind Abkürzungen über Klippen und Felsspalten, wie sie im wirklichen Leben (mit Todesfolge) machbar sind, verboten und führen zu schweren Stürzen, die wertvolle Sekunden kosten. Ab und an ist ein solcher - digitaler - Unfall ganz sehenswert, da die Biker äußerst realistisch vom Drahtesel gefedert werden. Aber auch die normalen Bewegungen sehen sehr realistisch aus: Die "inverse kinematics" sorgen für flüssige Animationen. In der uns vorgeführten Version waren noch unzählige Polygonfehler und -blitzer zu sehen, die aber bis zur Veröffentlichung (März '99) ausgemerzt werden sollen. Der Sound dagegen war bereits absolut hörenswert: Sogar das leise Klicken der Gangschaltung wurde berücksichtigt. Für Eingeweihte ist außerdem die Lizenz der angesagten *No Fear*-Klamotten sicher eine nette Beigabe. Rundum ein witziges Spiel, das in seinem jetzigen Stadium schon mehr Spaß macht als der Bike-Anteil in *Rush Down* - mal sehen, was die Entwickler noch aus der PlayStation rausholen.





Der Weg von der Skizze über die Polygone zum fertigen Boxer ist weit.

Im Zwei-Spieler-Modus macht die Prügelei nochmal so viel Spaß.



Die Farbe des Rings ist mindestens so extravagant wie die Tätowierung von "Marquis Fetish".



Kann mal jemand den Arzt rufen? Wir haben hier zwei Boxer mit Wirbelsäulen-Schäden ...

Prince Naseem Boxing

Er heißt Naseem Hamed und ist Boxer. Soviel Grundwissen sollte der durchschnittlich Sport-uninteressierte schon haben. Alle anderen kennen vielleicht seinen Lebenslauf und seine steile Karriere. Keiner von beiden hat jedoch bislang das Spiel gesehen, für das der junge Weltmeister seinen Namen hergegeben hat. Das war uns Journalisten vorbehalten - und wird sich auch erst im ersten Quartal nächsten Jahres ändern. Während nämlich *Box Champions* von EA bereits in den Regalen steht, wird an *Prince Naseem Boxing* noch eifrig gewerkelt. Schließlich sollen die Duelle im Ring möglichst realistisch wirken. Nun ja, zumindest gilt das für die eine Hälfte der 16 im Spiel vertretenen Boxer - die anderen sind Phantasiegestalten, die aber nicht unterschätzt werden sollten. Alle haben gemeinsam, daß sich ihre aus etwa 800 Polygonen zusammengesetzten Prachtkörper auf ein simuliertes Skelett stützen, das für realistische Bewegungen sorgen soll. "Soll" deshalb, weil einige der Gentlemen im Moment noch wie hochgradige Fälle für den Chiropraktiker aussehen. Wenn Ihr darüber hinwegseht, werdet Ihr mit einem spaßigen Box-Game belohnt, das seine Wurzeln im Beat'em-Up-Bereich hat: Statt erzwungener Simulationsaspekte zählt hier schnelle Action. Bereits in der frühen Version, die wir begutachten durften, machte es einen Heidenspaß, dem (möglichst menschlichen) Gegner so richtig die Meinung zu sagen - mit Handschuhen, versteht sich. Ganz Hartgesottene bauen sich im Trainingsmodus einen eigenen Star zusammen, der über viele Runden hinweg trainiert und schließlich per Memory-Card ins Rennen gegen andere Spieler geschickt wird. Ring frei! *Alexander Folkers / ds*

Behind Scenes



Der namensgebende Prinz könnte auch ein Rapper oder einfach „der nette Junge von nebenan" sein. (Bild von Wild Side Pictures)

Homepage von Prince Naseem: www.princenaseem.com

[DAS COMPUTER-SPIELE MUSEUM]

Computer- und Videospiele-Museum

Als ob Berlin nicht ohnehin schon tausendundeine Reise Wert ist, bietet unser aller Hauptstadt seit letztem Jahr einen weiteren gewichtigen Grund zum Hinfahren - zumindest sofern man zur Gattung der Spielejunkies gehört...

Am Anfang war nur ein weißer Punkt, der zwischen zwei ebenfalls weißen Balken hin- und hermanövriert werden mußte. Das Ganze hieß *Pong*, wurde 1972 vom amerikanischen Autodidakten Nolan Bushnell, der später Atari gründete und bald zum Millionär wurde, erfunden und gilt als das erste Videospiel der Welt. Neben der Pong-Konsole kann man in der zum Ausstellungsraum umfunktionierten Parterrewohnung im Berliner Stadtteil Mitte noch andere museumsreife Kulturgüter der Unterhaltungsindustrie, wie die ersten Handhelds, sämtliche Konsolensysteme der 70er, 80er und 90er Jahre sowie den einzigen Videospielautomaten der gescheiterten DDR bestaunen. Rund 70 Informationstafeln erläutern chronologisch die Entwicklung der vergangenen Jahrzehnte und liefern kompetente Hintergrundinformationen.

Geschichtsunterricht mal anders: Auf den Tafeln an der Wand wird der große Videospiele-Crash Anfang/Mitte der 80er jahre erklärt, der Nintendos kometenhaften Aufstieg mit dem NES drei Jahre später erst ermöglichte.

Das Computerspielemuseum

Rungestr. 20
10179 Berlin
030 - 279 33 51
Mo bis Do: 14 - 18 Uhr
Sonntag: 12 - 18 Uhr
Je nach Alter drei bis sechs Mark Eintritt, Gruppenrabatt



Die erste in Europa erschienene Spielekonsole: das G7000 von Philips (1978).

Da der Förderverein, welcher das Projekt leitet, auf den schlappen sechzig Quadratmetern der Wohnung natürlich nur einen Bruchteil der kompletten Sammlung unterbringen kann, wird auf Hochtouren nach größeren Räumlichkeiten gesucht, wodurch die schon jetzt hochinteressante Ausstellung sicher auch überregional noch an Bedeutung gewinnen wird. Die Exponate sind zumeist Spenden, Leihgaben (unter anderem auch von der BPjS!) oder von Museumsleiter Andreas Lange privat auf Flohmärkten beschaffte Stücke. Die Highlights der Vor-Nintendo-/Sega-Ära:



Das BSS 01 war eine typische Pong-Variante mit Schwarz-Weiß-Grafik und das einzige Heimvideospielgerät der DDR (1980).

Die ersten Konsolen

Nachdem Philips 1972 in den USA über seine Tochterfirma Magnavox die erste Konsole überhaupt, das Odyssey 1, herausbrachte, kam Odyssey 2 im Jahre 1978 auch bei uns auf den Markt (hieß in Europa aber G7000). Dieser programmierbare Computer verlor aber letztlich den Kampf gegen Ataris VCS und Mattels Intellivision, die sich als reine Videospielkonsolen durchsetzen konnten.

ColecoVision

Ende 1982 tauchte mit der Firma Coleco Industries ein alter/neuer Mitbewerber auf (Coleco hatte sein Glück mit mäßigem Erfolg sechs Jahre zuvor schon mit einer Pong-Heimvariante versucht). Obwohl anfangs nur zwölf Spiele für das ColecoVision verfügbar waren, verkaufte sich das technisch ausgereifte Gerät (Z80A-Prozessor, 32 Sprites, 16 Farben und drei Tonkanäle) blendend. Innerhalb eines Jahres kamen so viele neue Spiele hinzu, daß Coleco seine Konkurrenten Atari und Matell schon im folgenden Weihnachtsgeschäft bei den Verkaufscharts überholte. Die beiden Hauptgründe für den Erfolg lagen jedoch in Colecos dreistem Ausbaumodul, dem CBS-Converter, mit dem sämtliche Atari VCS 2600-Spielkassetten auch auf dem ColecoVision abspielbar waren, sowie den exklusiven Spielhallenlizenzen, die Hits wie *Donkey Kong* oder *Lady Bug*



Kaum zu glauben, daß dieser 800 XL mit Cartridge-Slot über 700 Mark gekostet hat.



In den zwei Produktionsjahren des ColecoVision wurden über 6.000.000 Geräte gebaut.

einschlossen. Im Zuge des großen Crashs ging jedoch auch diese Konsole, genau wie alle anderen Systeme, den Bach runter. Die Produktion wurde 1984 eingestellt.

Vectrex

Das kuriose Vectrex mit Lichtgriffel und 3D-Brille als Zubehör war nur ein Jahr bei uns auf dem Markt.

Auch diesen kuriosen Meilenstein von General Consumer Electronics gibt es hier natürlich zu bestaunen. Mit seiner Vektorgrafik, dem eingebauten Monitor, durch die seltsamen Farbfolien, welche mit jedem Spiel mitgeliefert wurden, um dem Schwarzweißbildschirm mehr Leben einzuhauchen und das exotische Zubehör (3D-Brille und Lichtgriffel - eine Art frühe Maus) hob sich dieses System damals krass von allen anderen Produkten am Markt ab. Aufgrund des allgemeinen Zusammenbruchs der Spieleindustrie in den frühen 80ern wurde der Verkauf in Deutschland Anfang '84 eingestellt. Das Vectrex gehört heute zu den seltensten Konsolen überhaupt und wird unter Sammlern für einige Hundert Mark gehandelt.

Poly-Play

Neben einem Tempest- und Asteroids-Automaten (siehe auch VG 01/98 S. 69) besitzt das Computer- und Videospielemuseum sogar ein Exemplar des einzigen DDR-Videospieleautomaten. Während das ColecoVision vergleichbare Technik für 175 Dollar bot, kostete das VEB-Gerät mit einem handelsüblichen Fernseher ohne Empfangsteil als Monitor stolze 35.000 Ostmark. Dadurch konnten sich nur privilegierte Freizeiteinrichtungen oder große FDGB-Ferienlager ein solches Gerät leisten. Der Preis für ein Spiel (acht Varianten gab's, darunter "Wolf und Hase" oder "Schießbude") betrug 50 Pfennige; ca. 1.000 Automaten wurden bis zur Wende gebaut.

Handhelds

Das lulatschige Microvision von MB war 1979 das erste Handheld mit auswechselbaren Spielkassetten, für das jedoch nur elf verschiedene Games produziert wurden (daher hieß es bereits 1981: Exitus!). Davor gab es lediglich von Mattell ganz einfache Geräte, deren Bildschirme aus wenigen Leuchtdioden bestanden. In den 80er Jahren drängten dann verstärkt Spiele mit LCD-Screens wie Colecos besonders gelungenes, portables *Galaxian* oder Nintendos berühmte Game&Watch-Serie. Zehn Jahre nach Milton Bradleys Microvision-Pleite sollte Nintendo mit seinem GameBoy der an sich genialen Idee schließlich doch noch zum Durchbruch (und sich selbst zu unermeßlichem Reichtum) verhelfen. Selbst heute, nachdem weitere zehn Jahre vergangen sind, beschert Nintendos Kleinster seinen Erfindern nach wie vor die größten Gewinn-Margen pro verkauftem Spiel. *ds*



MBs Microvision, das übrigens auch von Jay Smith, dem Vectrex-Erfinder, konzipiert wurde, war 1979 das erste Handheld auf Modulbasis. Zehn Jahre später verhalf Big N der Idee zum Durchbruch.

Noch ein geniales Coleco-Produkt: Der tragbare *Galaxian*-Automat aus dem Jahre 1981.

JETZT AUCH FÜR PSX

Atlantis
Das sagenhafte Abenteuer

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PlayStation

Hallo, liebe Leser. Auch wenn Dirk sich nach vielen schlaflosen Nächten im Dienste der Software-Tips aus dieser Rubrik verabschiedet hat, braucht Ihr Euch um Nachschub keine Sorgen zu machen. Ich werde Euch weiterhin mit den aktuellsten Cheats und Lösungshilfen versorgen, und somit hoffentlich sicherstellen, daß Euch kein Endgegner ungeschoren davonkommt, und Ihr auch wirklich jeden Level Eurer für teures Geld erstandenen Spiele seht. Für zwei besonders harte Nüsse haben wir Euch umfangreiche Einsteigerhilfen zusammengestellt: *Zelda 64* und *Tomb Raider III*. Viel Spaß beim Ausprobieren.

FLINKE FINGER

SONY PLAYSTATION



Für die abgedrehte Jagd um zahlungswillige Touristen haben wir von Roland Albrecht aus Bottrop einige sehr hilfreiche Cheats erhalten. Gebt die Cheats im Optionsmenu als Passwörter ein.

Alien Untertasse:
Gebt □, ×, □, L2, O als Passwort ein.



Als Goliath spielen:
Gebt △,L1, R1, ×,L2, L2 als Passwort ein.



Als Nightshade spielen:
Gebt R1, R2, L1, L1, ×, O als Passwort ein.



Als Helicopter spielen:
Gebt L1, △, R2, △, △, R1 als Passwort ein.



Dopplete Pick-Ups:
Gebt L1, L2, O, L1, R1, □ als als Passwort ein.

Funtopia Level:
Gebt ×, O, L2, ×, □, L1 als Passwort ein, um den Funtopia Level im Challenge-Mode spielen zu können.

Stärkerer Schutzschild:
Gebt R1, △, R1, △, L1, □ als Passwort ein.

Gegen ersten Endgegner kämpfen:
Gebt O, R2, R1, □, L1, R2 als Passwort ein. Beachtet: Ihr müßt dieses Passwort nach jedem Challengekampf erneut eingeben. Ihr kämpft erst gegen einen zufällig ausgewählten Charakter, der sich nach dem Kampf in Goliath verwandelt.

Gulch Level:
Gebt ×, □, O, L1, L2, □ als Passwort ein, um den Gulch Level im Challenge-Mode spielen zu können.

Unbegrenzte Sprünge:
Gebt als Passwort O, □, R2, ×, △, R2 ein.

Unbegrenzte Turbos:
Gebt □, ×, O, △, R1, R2 als Password ein.Die Turboanzeige wird zwar weiterhin bei Benutzung abnehmen, aber der Turbo ist dennoch benutzbar.

Bei dieser Auswahl sind wir natürlich neugierig geworden und haben noch einige Cheats mehr ausfindig gemacht.

Gegen zweiten Endgegner kämpfen:
Gebt O, O, L2, L1, △, △als Passwort ein.

Als Big Daddy spielen:
Gebt △, □, R2, ×, △, R2 als Passwort ein. Wählt dann den Challenge- Modus und den "Nuke York" Level. Big Daddy steht Euch nun im Charakterscreen zur Auswahl.

Gegen Big Daddy kämpfen:
Gebt □, △, O, O, R2, R2 als Passwort ein.



Eine besondere Videosequenz anschauen:
Gebt □, □, O, O, △, als Passwort ein.

Unendliche Lebensenergie:
Drückt L1 + R1 + R2 + Select, wenn Ihr einen Level beginnt. Drückt und haltet dann L1 + R1 und drückt ↑, ↓, ←, →.

Unendliche Waffen:
Drückt L1 + R1 + R2 + Select, wenn Ihr einen Level beginnt. Drückt und haltet L1 + R1 und betätigt ↑, ↓, ↑, R2.

Waffen Upgrade:
Drückt L1 + R1 + R2 + Select, wenn Ihr einen Level beginnt. Drückt dann L1 + R1 + R2 + × und betätigt die ↓ Taste.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Kameraperspektive ändern:
Haltet Select + R1 gedrückt und drückt dann ↓ während des Spiels um es aus der Vogelperspektive zu betrachten. (Funktioniert nur im Einspielermodus)

Splitscreen von horizontal in vertikal ändern:
Haltet Select + R1 gedrückt und drückt im Mehrspielermodus ↓ .

SONY PLAYSTATION

Pocket Fighter

Um bei diesem niedliche Beat'em-Up zwei weitere Kämpfer zur Verfügung zu haben, müßt Ihr nur folgenden einfachen Trick anwenden.
Als Gouki kämpfen:
Wählt Ryu im Auswahlscreen und drückt die linke Richtungstaste.
Fight as Dan:
Wählt Ken im Auswahlscreen und drückt die rechte Richtungstaste.
Um eine Kampfpaarung nochmal zu wiederholen: Drückt L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start direkt am Ende eines Kampfes.

SONY PLAYSTATION



Zu dieser witzigen Snowboardsimulation haben wir einige interessante Cheats anzubieten.



Alle Strecken:
Wählt den Tournament-Modus und gebt WONITALL als Spielernamen ein.

Alle Fahrer:
Wählt den Tournament-Modus und gebt OPEN_EM als Spielernamen ein. Beachtet das Leerzeichen zwischen den Wörtern.



Big head mode:
Wählt den Tournament-Modus und gebt BIGHEADS als Spielernamen ein. Mit den R2 und L2 Tasten könnt Ihr die Größe der Köpfe verändern.

Das Replay steuern:
Drückt während des Replays die ← um die Geschwindigkeit zu reduzieren und ↓ um das Replay anzuhalten.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



Titel des Monats
Januar (PSX):
Tenchu
79,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.12.98
* = noch nicht verfügbar am 13.12.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Titel	Preis
Abe's Odysee 2	79,99
Apocalypse	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Megaman Legends*	69,99
Rival School*	69,99
Tomb Raider 3	84,99

Januar - Öffnungszeiten
Montag-Freitag 7-21 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

SONY PSX

Titel	Preis
360*	89,99
5th Element	89,99
Abe's Oddysee	42,99
Abe's Oddysee 2	79,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	79,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99
Actua Soccer 3	79,99
Actua Tennis	79,99
Air Combat Plat.	44,99 P
Alien Triology	42,99
All Star Tennis 99	79,99 P
Alundra	84,99 P
American Football 99*	84,99
Apocalypse	79,99
Asterix*	89,99
Atlantis*	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	79,99
Baby Universe	69,99
Baphomets Fluch 2	89,99P
Batman & Robin	84,99 P
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99
Blaze & Blade	79,99 P
Bloody Roar	74,99 P
Bomberman	79,99 P
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	87,99
dto. Special Ed.	104,99
Buggy	79,99
Bust a Groove	89,99 P
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	59,99
Bust a Move 4*	59,99 N
C3 Racing	79,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2*	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Cheatbuch	**24,99**
C & C 1 Platinium	39,99
C & C 2	79,99
C & C Gegenschlag	69,99 P
Colin McRae World Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	74,99 P
Cool Boarders 3	89,99 P
Crash Bandicoot 1	44,99 P
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead of Alive	89,99 P
Deathtrap Dungeon	89,99
Deer Stalker*	79,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	87,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	89,99
Final Fantasy 7	99,99 P
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	
Football 99*	79,99
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 98	89,99
Forsaken	39,99 N
Frenzy	89,99
Ghost in the Shell	89,99 P
Global Domination*	87,99
Glover*	72,99
Gran Tourismo	89,99 P
Grand Theft Auto	42,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules*	44,99 P
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99
I.S.S. Pro 98	84,99
International Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KKND*	79,99
Klonoa	89,99 P
Kula World	89,99 P
Legend	89,99
Lemmings	39,99
Libero Grande	89,99 P
Lost World Platinium	42,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Medievil	89,99 P
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	69,99P
Megaman X4*	79,99
Mickey's World	44,99 P
Micro Machines V3	39,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2	79,99
Mr. Domino*	79,99
Music	87,99
Myst	77,99
Nascar 99	89,99
NBA Live 99	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NFL Blitz*	74,99
NHL Hockey 99	89,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja	89,99
O.D.T.	87,99
Overboard	79,99
Pandemonium	44,99 P
Panzer General 2	49,99
Perihellan*	79,99
Phat Air Snowball	84,99 P
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	84,99
Pocket Fighter*	79,99
Point Blank	89,99 P
Pool Shark*	84,99
Populous	89,99 N
Porsche Challenge	44,99 P
Pro 18 Golf*	87,99
Pro Pinball - Big Race USA	89,99
- Timeshock	89,99 P
Psybadek	87,99
Pulse (Depth)	79,99 P
Puma Street Soccer*	79,99
Premier Manager99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	79,99 P
Rage Racer	84,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	79,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Teil 1 Platinium	39,99
Ridge Racer Revolution	44,99
Risiko	79,99
Rival School*	69,99 P
Riven	79,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rogue Trip	74,99 P
Rushdown	79,99
S.C.A.R.S.	79,99 P
Sensible Soccer 2000	69,99 N
Sentinel 2	77,99
Shadow Gunner	79,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99 P
Spyro the Dragon	89,99 P
Streak*	79,99 P
Street Fighter Coll.	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Supercross 98	79,99
Super Pang Coll.*	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
TBR 3	29,99 N
Tekken 2 Platinium	44,99P
Tekken 3	99,99 P
Tenchu	79,99
Tennis Arena	79,99
Test Drive 4	29,99
Test Drive 5*	89,99
Test Drive 4 x 4	89,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	69,99
TOCA Platinium	42,99
TOCA 2*	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb Raider 3	84,99 P
Tombi	89,99 P
Tommi Makinen	79,99 P
Total NBA 98	79,99 P
Treasures of the Deep	89,99 P
Tunguska*	84,99
Ubik*	84,99
V 2000	79,99
V-Rallye	39,99
Vergessene Welt*	44,95 N
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	84,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Wild 9's	79,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	39,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinium	44,99
WWF Warzone	74,99
X-Men vs. Streetfighter	89,99
Xenogracy	79,99
Zero Devide 2*	79,99

PSX HARDWARE

Artikel	Preis
Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
CD Case	24,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	**69,99 P**
Lenkrad Mad Catz	**99,99 P**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99 P**
120 Slot	**34,99 P**
360 Slot	**44,99 P**
720 Slot	**54,99 P**
30 Slot unkomprimiert	29,99 N
60 Slot unkomprimiert	44,99 N
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	59,99
neGcon	79,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	229,99
Playstation Multinorm	**299,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	64,99
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	**59,99 P**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads	**9,99 P**
X-Ploder Cheat	**69,99**

SEGA SATURN

Titel	Preis
Atlantis	84,99
Bomberman	59,99
Burning Rangers	84,99
Darius 2	19,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Last Bronx	79,99
Manx TT	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
Mass Destruction	39,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones	29,99
NBA Action 98	59,99
NIGHTS 3D	29,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
Scorcher	29,99
SEGA Rally	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
The House o. t. Dead	84,99
Three Dirty Dwarfes	39,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	39,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

SATURN HARDWARE

Artikel	Preis
3D Controllpad*	49,99
6 Spieler Adapter	19,99
Antennenkabel mit Bildfilter	49,99
Arcade Racer Lenkrad	84,99
Backup Memory	39,99
Control Pad	39,99
MPEG Karte	99,99
Virtua Gun	32,99

NINTENDO N64

Titel	Preis
1080* Snow Board	79,99 P
All Star Baseball 99	89,99 P
All Star Tennis 99*	99,99 P
Banjo Kazooie	79,99 P
Body Harvest	89,99 P
Bomber Man Hero	79,99 P
Breakaway 99	89,99 P
Buck Bumble	99,99 P
Bust a Move 3	89,99 P
Chameleon Twist	114,99
Cruis'n USA	74,99 P
Cruis'n World	79,99 P
Diddy Kong Racing	79,99 P
Earthworm Jim 3D	99,99P
Extreme G 2	89,99 P
F 1 Pole Position	79,99 P
F1 World Grand .	79,99 P
F Zero X	79,99 P
Fifa 99	109,99
Forsaken	99,99 P
G.A.S.P.	129,99 P
Gex 64*	99,99 N
Glover	79,99 P
Hexen	59,99 P
Holy Magic Century	129,99
Iggy's Recking Balls	89,99P
ISS 98	**79,99 P**
John Madden 99	79,99 P
Mission Impossible	89,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	92,99
NBA Courtside	79,99 P
NBA Jam 99*	99,99
NBA Pro 98	134,99
NBA Live 99	99,99
NFL Blitz*	99,99 P
NHL 99	99,99
Off Road	109,99 P
Olympic Hockey 98	**79,99P**
Scars (VR 3000)	99,99 P
Snowboard Kids	79,99 P
Star Wars: Rogue S	99,99 P
Starshot	99,99
Strike Zone	119,99 P
Tonic Trouble	99,99 P
Top Gear Rally	84,99 P
Turok	79,99
Turok 2*	79,99 P
V-Rallye	**94,99 P**
Virtual Pool*	89,99 P
Wayne Gretzky 98	104,99 P
WCW vs. NWO	129,99 N
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	79,99 P
Zelda	99,99 P

N64 HARDWARE

Artikel	Preis
N64 Konsole	259,99
Controller grau	49,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Controller Mad Catz	57,99
Expansion Pak	64,99
Gamebuster	79,99
Lenkräder	
+ mit Rumbel Effekt	99,99
+ Top Gear Rally	**79,99 P**
Memory Card 1MB	**14,99P**
dto. farbig	**14,99 P**
Powerflash	79,99
RF-Set (Nintendo)	39,99
RF Unit	19,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pack (Nint)	32,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99 P
Verlängerungskabel	14,99

DREAMCAST

Artikel	Preis
Konsole*	a.A.
Control Pad*	a.A.
VMS Memory Card*	a.A.
Blue Stinger*	a.A.
Climax Landers*	a.A.
Evolution*	a.A.
Geist Force*	a.A.
Godzilla*	a.A.
July*	a.A.
Sega Rallye 2*	a.A.
Sonic Adventure*	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel" · 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 a
041 31 / 735386
63667 Nidda
Am Wehr 6 · 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 · 08331/497799
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Hafengasse 23 · 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

NINTENDO 64

Nightmare Creatures

Auch für die N64-Version dieses Grusel-Shockers haben wir einen Cheat Menue anzubieten:



Beendet das Spiel in egal welcher Schwierigkeitsstufe mit einem der beiden Charaktere. Wartet, bis nach den Credits wieder das Hauptmenue erscheint, und wählt dann Start oder Load, um das Cheat Menue aufzurufen. Nun könnt Ihr als Monster spielen, unendlich viele Leben einstellen oder die Level direkt anwählen.

SONY PLAYSTATION

Ninja – Shadow of Darkness

Wenn Ihr der Meinung seid, nicht ausreichend bewaffnet zu sein, dann drückt doch im Hauptmenue ←,→,→,↑,X,X,□ um das Schwert zu erhalten.



NINTENDO 64

NHL Breakaway '99

Ganz brandaktuell: Um an ein Cheat Menue zu kommen drückt im Hauptmenue : C- ←, C - →, C - ←, C - →, R(2).
Bonus Teams:
Drückt in schneller Folge C - ↑, L, C - ← im Team Auswahlscreen.
Ein Soundeffekt bestätigt Euch die korrekte Ein-



gabe. Nun stehen Euch drei zusätzliche Teams zur Verfügung.

SONY PLAYSTATION

NASCAR Racing '99

Wenn Ihr wollt, daß Euch wirklich alle Fahrer zur Verfügung stehen, dann probiert doch mal Folgendes aus.
Als Bobby Allison fahren:



Fahrt in einer Championship-Saison den Charlotte-Kurs bei mindestens 50% Renndistanz und beendet das Rennen nicht schlechter als auf dem fünfte Platz.

Als Davey Allison fahren:
Fahrt in einer Championship-Saison den Talladega-Kurs bei mindestens 50% Renndistanz und beendet das Rennen nicht schlechter als auf dem fünfte Platz.

Als Alan Kulwicki fahren:
Fahrt in einer Championship-Saison den Bristol-Kurs bei mindestens 50% Renndistanz und beendet das Rennen nicht schlechter als auf dem fünfte Platz.

Als Cale Yarborough fahren:
Fahrt in einer Championship-Saison den Darlington-Kurs bei mindestens 50% Renndistanz und beendet das Rennen nicht schlechter als auf dem fünfte Platz.

Als Richard Petty fahren:
Fahrt in einer Championship-Saison den Martinsville-Kurs bei mindestens 50% Renndistanz und beendet das Rennen nicht schlechter als auf dem fünfte Platz.

Als Benny Parsons fahren:
Wählt im Hauptmenue das Einzel-Rennen und die Richmond-Strecke. Markiert die Fahrzeugauswahl-Option und drückt R2(2), L1(2), L2(2), R1(2), R2, L1 innerhalb von vier Sekunden. Ein Soundeffekt bestätigt Euch die Richtigkeit der Eingabe.
Mit dem Fahrer winken:



Wählt die Cockpitansicht und drückt Select, bis Euer Fahrer das Winken anfängt.

SONY PLAYSTATION

TOCA Touring Car Championship 2

Neben praktischen Vorteilen haben einige dieser Cheats eher als Gag gemeinte Folgen.



Alle Fahrzeuge:
Gebt MECHANIC als Namen im Einspielermodus ein.
Alle Strecken:
Gebt BIGLEY als Name im Einspielermodus ein.

Micro Machines mode:
Gebt MINICARS als Namen im Einspielermodus ein.

Empfindliche Wagen:
Gebt DUBBED als Namen im Einspielermodus ein. Eure Autoteile gehen bei der ersten Kollision kaputt.

Geringere Schwerkraft:
Gebt LUNAR als Namen im Einspielermodus ein. Euer Wagen fliegt nun nach einem Crash langsamer zu Boden.

Turbo Modus:
Gebt FASTBOY als Namen im Einspielermodus ein.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Bis auf die Reifen unsichtbares Auto: Gebt JUSTFEET als Namen im Einspielermodus ein.

NINTENDO 64

F-Zero X

Alle Strecken, Gleiter und Schwierigkeitsstufen:



Drückt L, Z, R, C - ↑, C - ↓, C - ←, C - →, Start im Modusauswahl-Screen.

Andere Gleiterfarben: Wählt ein Schiff und drückt dann im Statistikscreen R oder Z

Mini Gleiter:
Drückt L + R + C - ↑ + C - ↓ + C - ← + C - → im Gleiterauswahl-Menue.

Andere Titelbildschirme:
Beendet das Spiel erfolgreich in der Expert-Schwierigkeitsstufe, um den Titelscreen als Comic-Artwork zu betrachten. Beendet das Spiel im Master-Schwierigkeitsgrad, um den Schirm nochmals verändert zu sehen. (Funktioniert nicht mit Cheat !!! D.h. Ihr müßt wirklich selber durchspielen.)

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette oder als Email, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt wurden, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu alten Zelda-, Mario- und Sonic- sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Parasite Eve, MGS oder Final Fantasy VII sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: aboumalit@wekanet.de

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Boot-Chip
(für jap und us)
6,99 DM

Memorycard 1MB	16,99 DM
Memorycard 2MB	24,99 DM
Memorycard 8MB	29,99 DM
Memorycard 24MB	49,99 DM
RGB Kabel	9,99 DM
RGB Kabel & Audio	17,99 DM
Link Kabel	9,99 DM
Padverlängerung	9,99 DM
Pad (bunt)	16,99 DM
Infrarot Pad	59,99 DM
TwinShock Pad	35,99 DM
Sony DualShock	55,99 DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99 DM
LightGun + Pointer	79,99 DM
Scorpion Gun	65,99 DM
Lenkrad	139,99 DM
PSX-Maus	29,99 DM
PalBooster	49,99 DM
X-Ploder	75,99 DM
Playstation (inkl. Umbau und Dual Shock)	249,99 DM
Playstation Umbau	35,99 DM

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

http://www.baucontec.de
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

ZELDA-TIPS-SPECIAL

Da wir Euch a) nicht den Spaß an diesem genialen Stück Software und seiner Handlung nehmen wollen, b) nicht mit der Erklärung offensichtlicher Pippifax-Mini-Rätsel nerven möchten und c) sowieso nicht mit Nintendos Spieleberater konkurrieren können, findet Ihr auf den folgenden Seiten nur Kommentare zu den allerholprigsten Stellen. Viele weitere essentielle Tips, wie die Fundorte aller Herzteile oder die einzelnen Schritte beim Tauschen, könnt Ihr in der letzten Ausgabe nachlesen.

Deku-Baum

Das erste Labyrinth ist nur eine Art Trainingslevel für Link. Ihr lernt mit Stöcken Fackeln zu entzünden und Spinnennetze zu verbrennen. Außerdem gilt es hier, Türen zu öffnen, indem Ihr mitten ins Auge über der Tür schießt (eine Methode, die noch öfters erforderlich sein wird; später müßt Ihr hierzu auch Pfeile verwenden). Das große Spinnennetz in der Eingangshalle zerstört Ihr, indem Ihr von oben genau in die Mitte springt. Da Ihr hier sowieso nicht alle vier Gold-Skulltulas bei Eurem ersten Besuch mitnehmen könnt, braucht Ihr Euch nicht den Kopf zu zermartern, wie Ihr an sie herankommt. Kehrt lieber später, wenn Ihr Bomben legen könnt und den Bumerang besitzt, nochmals zurück (springt für die vierte Skulltula in das Loch im Eingangsbereich, geht dann über den Steinblock im Wasser rüber auf die andere Seite, kriecht durch das enge Loch, zerstört das Spinnennetz und mit einer Bombe die Wand dahinter).
Gohma besiegt Ihr am schnellsten, indem Ihr ihn mit der Feenschleuder ins Auge trefft, noch bevor er seine Brut von oben herunterwirft. Er fällt dann gelähmt runter, und Ihr könnt ihn mit dem Schwert treffen. Wiederholt das Prozedere ein paar mal, so spart Ihr Euch seine Helfer.

Dodongos Höhle

Um den großen Fels vor der Höhle wegzusprengen, müßt Ihr Euch in der Goronenstadt erst unten bei Darunia das Armband holen, mit dem Ihr Bomben aufheben könnt (auf die Fußmatte vor dem Eingang stellen und Zeldas Wiegenlied spielen; innen dann Salias Lied). Dann von oben eine Bombe Richtung Eingang runterwerfen. Dieses Level sollte eigentlich auch keine größeren Probleme bereiten. Haltet Euch am Anfang nicht mit dem Laser-Viech in der Mitte des riesigen Eingangsgewölbes auf, sondern geht unten rechts entlang, klettert die kleine Wand hoch, erledigt das Laser-Wesen (per Bombe) und bombt Euch den Durchgang frei, hinter dem sich ein paar angriffslustige Eidechsen befinden. Schlagt Euch bis in den zweiten Stock durch. Dort oben kommt Ihr dann irgendwann wieder in der Haupthalle raus. Betretet die Brücke und werft durch jedes der Löcher auf der Brücke eine Bombe in die Augen der riesigen Dodongo-Statue unter Euch, die Ihr beim Betreten der Höhle bereits gesehen habt. Habt Ihr beide Augen erwischt, öffnet sich sein Maul. Benutzt die bewegliche Säule, um wieder ins Erdgeschoß zu gelangen ,und betretet das Maul. Löst hier noch das Blockverschieberätsel, dann öffnet sich auch schon die Boß-Türe. Sprengt dann im Boß-Raum noch den Block in der Mitte, um an eine Kiste mit Bomben zu gelangen, und laßt Euch danach runterfallen. Dodongo sieht gefährlicher aus, als er ist. Stattet Link mit dem Hylia-Schild aus, und nehmt Dodongos Gesicht ins Visier. Immer dann, wenn er sein Maul öffnet, um Feuer zu speien, müßt Ihr ihm schnell eine Bombe in den Rachen werfen. Wenn diese explodiert, bevor er Feuer speien kann, ist er kurz gelähmt, und Ihr könnt ihn mit dem Schwert treffen. Danach startet er eine Rollattacke. Mit dem Schild kann Euch aber nichts passieren (einfach die R-Taste drücken und Euch überrollen lassen).
Habt Ihr ihn besiegt, solltet Ihr nochmal kurz in die Goronenstadt zurückkehren und die rollende Kugel (ist eigentlich ein rollender Gorone) mit einer Bombe anhalten. Ihr bekommt eine größere Bombentragetasche als Belohnung. Lauft dann auf den Gipfel vom Todesberg (mit Bomben die Hindernisse am Anfang vom Pfad freisprengen, den Steinschlag so gut wie möglich mit dem Schild abwehren) und öffnet den versteckten Eingang zu einem Feenbrunnen im Fels (links von der Eule). Vergeßt den Eingang zum Krater vorerst. Die zu bombardierende Stelle ist durch einen Spalt in der Wand markiert. Spielt auf dem gelben Symbol Zeldas Wiegenlied, damit die große Fee erscheint. Ihr erhaltet Eure erste Magie (Wirbelattacke). Laßt Euch von der Eule nach Kakariko zurück transportieren, geht zum Markt und von dort weiter



Pflanzt draußen vor dem Eingang zu Dodongos Höhle als kleiner Link eine magische Bohne, um als großer Link an das Herzteil oberhalb im Fels zú gelangen.



Dort, wo dieser Gorone einer Bombenblume Schatten spendet, müßt Ihr eine Bombe über das Geländer werfen, ům den Eingang zur Höhle freizusprengen.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



Die Quallen bekriegt Ihr am besten mit Deku-Stäben. Verwendet Ihr das Schwert, bekommt Ihr einen Stromschlag.



Als großer Link könnt Ihr links von Jabu-Jabu in der Eishöhle, dem kleinsten Labyrinth des Spiels, blaues Feuer "fangen".

Nachdem Ihr in der Eishöhle diesen Wolf, quasi den Eis-Endgegener, besiegt habt, erhaltet Ihr die Eisenstiefel.

Taut Ihr dann noch den eingefrorenen Zora-König mit blauem Feuer wieder auf, schenkt er Euch diese Rüstung.

Richtung Schloß. Klettert wie gehabt an der Liane hoch, dann die Leiter runter, und lauft geradeaus in die Sackgasse mit dem großen Felsbrocken. Bombt ihn weg, um noch einen Feenbrunnen freizulegen. Dort erhaltet Ihr Dins Feuerinferno.

Das Zora-Gebiet

Folgt dem Fluß in linker Richtung wenn Ihr den Marktplatz verlaßt; so gelangt Ihr zu den Zoras. Springt entweder über den Fluß oder nehmt das Huhn und folgt dem Gewässer flußaufwärts bis zum Wasserfall. Spielt auf der steinernen Tafel mit dem üblichen Symbol Zeldas Wiegenlied und springt in die Höhle, die sich öffnet. Gewinnt das Tauchspiel (links vom König), taucht dann durch den Verbindungstunnel (Eingang unten im Wasser) zum Hylia-See. Schnappt Euch dort die Flaschenpost und zeigt deren Inhalt dem Zora-König (auf das Podest vor ihm stellen, Flasche auf einen der C-Knöpfe legen). Steht Ihr richtig, dann macht er den Durchgang hinter sich frei. Fangt dann noch mit der Flasche einen kleinen Fisch unten im flachen Wasser bei den Zoras und bringt diesen zu Jabu-Jabu (die Magie Farores Donnersturm findet Ihr übrigens rechts von Jabu-Jabu hinter einem Fels auf der kleinen Insel).

Im Inneren des Wals seid Ihr mit den herkömmlichen Waffen ziemlich aufgeschmissen, daher hier der kürzeste Weg zum Bumerang: Schießt mit der Feenschleuder auf das weiße Ding, das von der Decke baumelt, um die nächste Tür zu öffnen. Killt die Elektro-Quallen nur mit Deku-Stöcken, nicht mit dem Schwert. Ignoriert den Aufzug, lauft auf dem Weg weiter durch die nächste Tür, wo Ihr auf Ruto trefft. Springt auch in das Loch, in dem sie verschwindet. Sprecht sie zweimal an und tragt sie ab dann die ganze Zeit mit Euch herum (es muß leider sein!). Geht nun durch die Tür hinter Euch und lauft immer geradeaus. Werft Ruto im Raum mit dem Schalter auf die andere Seite, betätigt den Schalter, um den Wasserspiegel zu heben, und hebt sie auf der anderen Seite wieder auf. Geht weiter geradeaus, beschießt wieder den baumelnden Türöffner an der Decke und springt im nächsten Raum auf die Plattform, um ein Stockwerk nach oben zu fahren. Geht durch die Tür. Jetzt müßtet Ihr wieder im Raum mit den wabernden Löchern sein, wo Ihr Ruto das erste Mal begegnet seid (sonst habt Ihr gerade die falsche Tür erwischt). Vermeidet die Löcher und geht geradeaus durch die Tür auf der anderen Seite. Haltet Euch danach halbrechts, bis Ihr zu einem Schalter kommt, den eine Person alleine nicht runterdrücken kann. Stellt Euch mit Ruto darauf und geht durch die Tür. Setzt Ruto hinter der Tür im Eingangsbereich des nächsten Raums ab und entfernt alle Mantas (am besten mit Bomben). Habt Ihr alle erwischt, dann erhält Link einen Bumerang, den Ihr in diesem Level bei den beiden Bossen gut gebrauchen könnt.



Du bist reich genug

um Dir ein billiges Lenkrad leisten zu können?



„Was bislang an Playstation Lenkrädern auf den Markt gekommen ist, würde bei jeder TÜV Prüfung gnadenlos durchfallen..."
(Das offizielle PlayStation Magazin 12/98)

Großer Link

Bevor Ihr gleich zum Tempel der Zeit stürmt, solltet Ihr Euch - falls noch nicht geschehen - ein **Lied für die Vogelscheuche** ausdenken, das Ihr dieser dann als jugendlicher Link noch einmal vorspielen müßt. Außerdem ist es ratsam, alle **magischen Bohnen**, die Ihr jetzt schon aussetzen könnt, auch einzupflanzen: rechts vom



Um Epona zu erhalten, müßt Ihr auf der Koppel Ihr Lied spielen und beim zweiten Mal auf Epona sitzend Ingo ansprechen, der Euch dann ein Rennen anbietet.

Shop im Kokiri-Dorf, zweimal links in den Verlorenen Wäldern, rechts, links, rechts, links, links in den Verlorenen Wäldern, auf dem Friedhof (wenn Ihr reinkommt gleich oben links), am Eingang zu Dodongos Höhle, neben dem Bohnenverkäufer selbst und neben dem Labor am Hylia-See.

Hier noch die vier Lieder, die Ihr bis jetzt schon erlernt haben solltet (falls nicht, dann unbedingt nachholen):

– Zeldas Wiegenlied

Wichtigster Song im Spiel, kann man immer ausprobieren, wenn sonst nichts hilft. Spielt Ihr ihn bei den Zeitansage-Steinen, erscheint meistens eine herzliche, kleine Fee.

– Eponas Lied

Bringt Euch Malon auf der Lon Lon Ranch bei (erst nachdem Ihr Zelda das erste Mal begegnet seid)

– Salias Song

Bringt Euch Salia auf der Lichtung in den Verlorenen Wäldern bei (rechts, links, rechts, links, geradeaus, links, rechts).

– Hymne der Sonne

Damit könnt Ihr jederzeit den Tag zur Nacht machen und umgekehrt, sowie Zombies und Mumien kurzzeitig erstarren lassen. Geht auf dem Friedhof bei Nacht ganz nach hinten zu dem großen Grabstein. Bewegt erst die beiden kleinen Grabsteine links und rechts davon und besiegt die beiden Geister.

Spielt dann Zeldas Wiegenlied, um die Gruft der königlichen Familie zu öffnen. Killt alle Fledermäuse (eine hängt an der Wand und greift nicht an), damit sich die Türe öffnet.

Als großer Link solltet Ihr Euch zuerst den **Enterhaken** besorgen. Geht deshalb zum Friedhof und zieht an dem Grabstein links oben mit den Blumen davor (nicht der mit dem Feenbrunnen darunter, sondern der Grabstein, vor dem früher keine Blumen gewachsen sind). Ihr befindet Euch daraufhin in Dampés Gruft. Lauft mit seinem Geist um die Wette. Schafft Ihr es, ihn bis zum Ziel nicht aus den Augen zu verlieren, erhaltet Ihr als Preis den Enterhaken.

Auf dem Rückweg vom Friedhof könnt Ihr gleich noch dem seltsamen Knaben in der Windmühle einen Besuch abstatten und ihm Eure Okarina zeigen. Er bringt Euch bei dieser Gelegenheit das Sturmlied bei.

Falls Ihr gerade flüssig seid (mindestens 70 Rubine) und Euch der Sinn nach Epona steht, dann stattet jetzt doch Stallmeister Ingo auf der Farm einen Besuch ab. Bezahlt die 10 Rubine, die er für eine Reitstunde verlangt. Spielt jetzt Eponas Lied, anstatt Euch auf den bereitgestellten Gaul zu setzen. Wenn Epona angelaufen kommt, könnt Ihr sie besteigen und mit Ihr ein bißchen umherreiten. Sprecht Ingo nochmals an, setzt Euch wieder auf Epona und sprecht mit ihm während Ihr auf Epona sitzt. Er fordert Euch nun für 50 Rubine zu einem Wettrennen heraus. Gewinnt gegen ihn zweimal und springt dann über den Zaun, um zu flüchten.

Der Waldtempel

Nachdem Euch Sheik das Menuett des Waldes beigebracht hat, dürft Ihr Links fabrikneuen En-



Die Story wird immer komplexer: Als großer Link begegnet Euch nach jedem Boß ein Weiser, der jeweils ein Medaillon im Tempel der Zeit hinterläßt.

terhaken gleich an dem toten Ast hinter Euch (angenommen, Ihr schaut in die Richtung, aus der Ihr gekommen seid) ausprobieren und Euch zum Eingang des Waldtempels hochziehen. Klettert im Vorraum mit den beiden Wölfen rechts an den Lianen hoch, um an den Schlüssel in der Kiste auf der anderen Seite (von Ast zu Ast springen) zu gelangen, nach dem Ihr Euch später sonst dumm und dusselig suchen würdet. Das Level ist ansonsten nicht besonders schwer, höchstens stellenweise etwas verwirrend. Denkt daran, daß Ihr manche Blöcke auch mit der Hymne der Zeit zerstören könnt. Hier kommen zum ersten Mal auch vermehrt die "Zielscheiben" mit den zwei weißen Kreisen zum Einsatz, an denen Ihr Euch mit dem Enterhaken hoch- bzw. hinüberziehen könnt. Haltet die Augen offen nach den Dingern! Die beiden verdrehten Gänge könnt Ihr jeweils wieder geraderücken, indem Ihr in das Auge über deren Eingang einen Pfeil schießt. Eine Aufgabe, die auch leicht übersehen wird, ist die mit den beiden Geisterschwestern, welche Euch aus drei Bildern in zwei verschiedenen Treppenhäusern kurz entgegengrinsen (zwischen dem westlichen und dem östlichen verdrehten Flur). Schießt sie je dreimal mit Pfeil und Bogen ab, um gegen sie kämpfen zu können. Der erste Geist hinterläßt einen Schlüssel, der zweite den Kompaß.

Springt im Raum mit den rotierenden Blöcken auf das "Karussell" drauf und zielt mit einem Pfeil auf das eingefrorene Auge. Laßt aber erst los, wenn die Fackel in der Mitte zwischen Euch und dem Auge ist. Der Pfeil entzündet sich daraufhin im Flug und taut das Auge auf.

Im Vorzimmer vom Boß müßt Ihr die Steinsäulen am Rand festhalten und zu schieben beginnen, damit sich der Raum dreht und der Eingang des Boß-Raums zugänglich wird.

Phantom-Ganon erscheint vielen als harter Gegner, mit der richtigen Taktik verliert man jedoch nicht mal ein Leben. In der ersten Phase müßt Ihr den richtigen von beiden (der einen lila Lichtschweif vor sich "herschiebt") dreimal treffen, wenn er aus dem Bild herauskommt. Stellt Euch am besten in die Mitte des Raums, setzt mit einem Pfeil an und dreht Euch ziemlich schnell, um die Bilder jeweils nur möglichst kurz aus dem Auge zu lassen. Woran Ihr die beiden noch unterscheiden könnt, ist, daß der richtige Ganon etwas rechts vom Weg (der Weg auf dem Bild) reitet und der falsche etwas links davon. In der zweiten Phase schleudert Ganon Lichtblitze auf Euch, die Ihr mit dem Schwert zurückfeuern müßt, was er allerdings auch kann, so daß der Kampf stellenweise einem Ping-Pong-Turnier ähnelt. Anders könnt Ihr ihn jedoch nicht auf den Boden zwingen, um ihn zu treffen. Einfach dranbleiben!

Das Auge der Wahrheit

Ihr müßt Euch dieses später immens wichtige Utensil zwar nicht sofort holen, ab hier könnt Ihr



Spielt dem schrägen Musikanten in der Windmühle als kleiner Link sein Sturmlied vor. Danach könnt Ihr in den Brunnen und das Auge der Wahrheit suchen.

es aber auf alle Fälle ergattern, da Ihr jetzt in der Zeit sieben Jahre zurück reisen könnt.
Geht zum Tempel der Zeit, steckt das Master-Schwert wieder in seinen Sockel und kehrt als kleiner Link nach Kakariko zur Windmühle zurück. Spielt dem Leierkasten-Typ das Sturmlied vor, woraufhin der Brunnen ausläuft und Ihr die Leiter hinuntersteigen könnt. Da das Level ziemlich ätzend ist, beschreiben wir Euch jetzt nur den Weg zum wichtigsten Gegenstand dort unten. Wer sich einmal richtig verlaufen möchte, der kann gerne weitersuchen. Viele sinnvolle Dinge außer drei goldenen Skulltulas gibt's dort aber sowieso nichts zu entdecken.
Kriecht durch das Loch, klettert die Leiter runter und beseitigt die Spinne. Geht dann geradeaus durch die Wand hindurch (ja, richtig gelesen!). Paßt auf den grünen, flammenden Totenkopf auf und lauft geradeaus durch die nächste Wand durch. Ignoriert alles in diesem Raum, bis auf die roten Blutspritzer in der Mitte auf dem Boden. Unter dem Blut befindet sich eine unsichtbare Grube. Lauft auch in diesem Raum geradeaus (natürlich um die unsichtbare Grube herum) und wieder durch die gegenüberliegende Wand hindurch. Stellt Euch hier auf das Triforce-Symbol und spielt Zeldas Wiegenlied, um das Wasser abzulassen. Dreht Euch um, lauft wieder zurück durch die Wand, um die unsichtbare Grube herum, durch die nächste Wand, und Ihr befindet Euch wieder dort, wo Ihr losgegangen seid, nur mit dem Unterschied, daß Ihr jetzt vor einem großen Loch steht. Laßt Euch runterfallen und krabbelt durch den schmalen Gang. Erledigt die Skulltula, klettert die Lianen hoch und geht durch die Türe. Dieser Brunnen-Boß ist eigentlich kein schwieriger Fall. Schlagt einfach mit dem Schwert um Euch, bis Frieden herrscht. Er hinterläßt eine Kiste... Habt Ihr genug gesehen, dann verlaßt Ihr dieses Verlies am schnellsten mit der Kantate des Lichts.

Der Feuertempel

Um hier nicht sofort draufzugehen, müßt Ihr Euch erst eine feuerfeste Rüstung besorgen bzw. schenken lassen (wieder den rollenden Goronen in der Goronenstadt mit einer Bombe anhalten). Geht daraufhin in Darunias Thronraum im Erdgeschoß und zieht an der einen Statue, die sich verschieben läßt. Jetzt seid Ihr im Krater vom Todesberg. Benutzt den Enterhaken bei der kaputten Hängebrücke und zieht Euch rüber zu Sheik.



Kehrt, nachdem Ihr den Feuertempel geschafft habt, nochmal als kleiner Link zum Kratereingang zurück, um dort eine Bohne zu pflanzen.

Dieses Level bedarf eigentlich keiner großen Erklärungen. Befreit einfach einen Goronen nach dem anderen und arbeitet Euch immer weiter nach oben vor, um den Stahlhammer zu bekommen. Auf der Karte seht Ihr rechts neben der Hammer-Location noch einen Raum. Dort gibt es nur 200 Rubine zu holen, also vergeßt die Mühe lieber (es sei denn, Ihr wollt wirklich alle 100 Gold-Skulltulas einsammeln, von denen es dort auch noch zwei gibt). Bevor Ihr jedoch ohne weiteres im obersten Stockwerk angelangt, will noch ein mieser, tanzender, feuriger Zwischenboß (kommt sogar kurz danach noch einmal vor) ins Jenseits geschickt werden. Geht deshalb lieber sparsam mit Euren Bomben um, denn ohne Bomben ist er richtig hart zu beseitigen. Werft einfach nur eine Bombe auf ihn.



Findet Ihr in einem Level die besonders reich verzierte Truhe mit dem Master-Schlüssel, dann wißt Ihr, daß der Boß nicht mehr weit sein kann.

Nach der Explosion, ist er nur noch ein kleiner, hilfloser schwarzer Ball. Bratet Ihr ihm mit dem Schwert eine über, dann läuft er weg. Verfolgt ihn aber lieber nicht, sondern lauft ihm entgegen, ladet dabei Euer Schwert zu einer Wirbelattacke auf und versucht, ihn auf die Art nochmals zu treffen. Danach springt er ins Feuer in der Mitte, worauf Ihr wieder eine Bombe für ihn locker machen und die vorige Prozedur wiederholen müßt. Die Plattform in der Mitte fungiert danach als Aufzug.
Der Endboß ist im Prinzip nur mäßig gefährlich, erfordert aber etwas Geduld. Wenn er durch die Luft fliegt und entweder Steine von der Decke



Nachdem Ihr Prinzessin Zelda als kleiner Link im Schloß von Hyrule begegnet, vergeht ewig viel Zeit, bis sie das nächste Mal mit Euch spricht.

Ne Mark teurer
aber zwei Mark besser

das sagt die Presse

„...ein echter Traum!
Auf solch ein Zubehörteil haben Rennprofis schon immer gewartet, jetzt ist es da."
(VIDEOGAMES 12/98)

„eine wahre Materialschlacht...
das Lenkrad selbst ist ein Traum...überragendes Lenkvergnügen zu einem fairen Preis."
(Das offizielle PlayStation Magazin 12/98)

Massiv und unkaputtbar...
statt windiger, hohler Plastikteile greift Ihr hier in ein massives Lenkrad..."
(Man!iac 11/98)

schmeißt, Feuer versprüht oder Euch zu beißen versucht, müßt Ihr einfach immer nur ausweichen, bzw. mit dem Schild arbeiten. Dann, wenn er in einem der Löcher verschwindet, stellt Ihr Euch am besten in die Mitte und versucht ihn sofort mit dem Hammer zu treffen, sobald er seinen Kopf irgendwo herausstreckt. Macht dann schnell einen Schritt zurück, da er nach einem Treffer kurz herumfuchtelt, und versucht sofort, mit 'ner Bombe, dem Schwert oder wieder mit dem Hammer nachzusetzen. Mehr an Taktik gibt es hier nicht. Habt Ihr Valvagia irgendwann besiegt, seid Ihr wieder am Eingang zum Feuertempel. Benutzt wieder den Enterhaken, um über die kaputte Hängebrücke zu gelangen, und haltet Euch dann links. Geht über die Brücke zu den großen roten Felsen, die den Eingang zu einer Höhle versperren. Benutzt hier Euren Hammer. Ihr habt eine weitere große Fee gefunden, welche die Länge Eurer Magie-Leiste verdoppelt.

Der Wassertempel

Um den Wassertempel betreten zu können, müßt Ihr erst oben bei den Zoras die große Eishöhle (angenehmstes Level des gesamten Spiels) aufsuchen und Euch die Eisenstiefel und danach die blaue Rüstung (vom aufgetauten Zora-König) besorgen. Hüpft von da aus, wo früher Jabu-Jabu war, von Eisscholle zu Eisscholle. Auf der linken Seite im Nebel ist der



Dies ist der Hauptraum des Wassertempels. Von hier aus gehen sämtliche Wege ab. Außerdem befindet sich hier ein Triforce-Feld zum Wasserpegel-Regeln.

Eingang. Ihr benötigt lediglich leere Flaschen, um blaues Feuer einzufangen. Zwei Flaschen mit blauem Feuer solltet Ihr auch aus der Eishöhle mitbringen (eine für den Zora-König, eine für den Zora-Shop). Spielt danach die Wasserserenade und warpt Euch zum Hylia-See. Zieht die blaue Rüstung an, lauft geradeaus ins Wasser, zieht die Eisenstiefel an, benutzt den Enterhaken mit dem Türöffner (der blaue Diamant), geht durch die Tür und zieht die Eisenstiefel wieder aus.

Jetzt seid Ihr im Wassertempel. Da dieses Level so ziemlich die ätzendsten Passagen des gesamten Spiels beinhaltet (dauernd Kleider wechseln, ständig den Wasserpegel verändern), hier eine knapp formulierte Step-by-Step-Lösung für den gesamten Tempel:

Laßt Euch ins Wasser fallen und schwimmt an der rechten Wand entlang bis zu einem Vorsprung. Dann die Eisenstiefel anziehen und zum Grund sinken. Schaut nach dem Durchgang mit den zwei Fackeln links und rechts am Eingang. Hier drinnen trefft Ihr Ruto. Lauft bis zur Mitte des Raums, zieht die Eisenstiefel aus und schwimmt nach oben. Spielt am Symbol Zeldas Wiegenlied, um den Wasserpegel zu senken. Geht dort durch die Türe und holt die Karte. Laßt Euch in den Raum mit einer brennenden und zwei erloschenen Fackeln runter-



Das rote Ding hier in der Mitte solltet Ihr mit dem Z-Trigger dauerhaft anvisieren. Wenn sich die Tentakel beruhigen, könnt Ihr es Euch per Enterhaken angeln.

fallen. Zündet alle Fackeln an (Feuermagie oder Pfeile durch die brennende Fackel schießen). Geht durch die Tür und killt die Muscheln (mit dem Enterhaken). Kehrt zum Hauptraum zurück und geht an der linken Wand entlang, bis zu einem Tunnel mit Block davor. Schiebt den Block soweit rein, bis er "einrastet". Springt runter, geht den Gang entlang und auf der anderen Seite hoch. Betätigt den Diamantenschalter und springt über die Fontäne rüber zur anderen Seite. Zieht hier die Eisenstiefel an, laßt Euch in das Becken fallen und stellt Euch unter Wasser auf das Metallgestell gegenüber von dem Steinkopf. Schießt den Enterhaken auf den "Diamantschalter", dreht Euch und zielt dann auf die Zielscheibe, um Euch in den jetzt offenen Raum zu katapultieren. Schwimmt nach oben, holt Euch den Schlüssel, betätigt den Schalter dort, um das Gitter wieder zu öffnen und zieht die Eisenschuhe an, um rauszulaufen, zieht sie wieder aus und laßt Euch an die Oberfläche treiben. Geht dann wieder zum Hauptraum zurück (für die letzten Meter den Enterhaken benutzen). Geht jetzt zu dem Turmbau in der Mitte des Hauptraums und betretet die verschlossene Tür. Zieht Euch mit dem Enterhaken zum Vorsprung mit dem Triforce-Symbol hoch und spielt Zeldas Wiegenlied, um den Wasserpegel zu heben. Laßt Euch mit den Eisenstiefeln hier sinken. Dort, wo der Eingangsblock war, ist jetzt ein Loch. Laßt Euch reinfallen und folgt dem Gang, bis Ihr zu einem Raum mit Diamantschalter kommt. Betätigt Ihr ihn, fallen einige Bösewichter von oben in diesen Raum, die Ihr alle beseitigen müßt. Danach öffnet sich ein Gitter an der Decke. Laßt Euch dort nach oben treiben (noch ein Schlüssel) und kehrt zum Turm zurück, den Ihr diesmal über die obere Tür verlaßt. Haltet nach einem Gang mit zwei Tontöpfen davor Ausschau und geht hinein. Benutzt den Enterhaken, um die Stacheln zu überwinden, und dann nochmal an der Decke, um in den Raum oben zu gelangen.

Stellt Euch neben die Truhe und schießt einen Pfeil auf den Schalter (Kompaß). Verlaßt den Raum in Richtung Hauptraum und zieht dort wieder die Eisenstiefel an. Geht zum Raum, wo Ihr Ruto getroffen habt und laßt Euch nach oben treiben. Bombt hier den Spalt in der Wand frei (der dritte Schlüssel). Lauft zurück zum Hauptraum, zieht die Eisenschuhe aus, schwimmt an der linken Wand entlang und betretet den ersten verschlossenen Raum auf dieser Seite. Stellt Euch auf die Wasserfontäne und betätigt mit einem Pfeil (Bombe geht auch) den Schalter, um eine Ebene höher katapultiert zu werden. Geht durch die Tür und spielt Zeldas Wiegenlied. Jetzt steigt das Wasser bis zu seinem höchstmöglichen Pegel. Geht ins Wasser und schwimmt nach links zur nächsten verschlossenen Tür. Springt zwei Plattformen weiter nach unten. Die, auf der Ihr Euch jetzt befindet, bewegt sich. Am unteren Scheitelpunkt könnt Ihr nach rechts auf die stehende Plattform überwechseln. Jetzt müßt Ihr Euch per Enterhaken an den "Zielscheiben", die vorne auf den anderen beweglichen Plattformen angebracht sind, am Wasserfall nach oben hocharbeiten. Geht durch die verschlossene Tür und betretet den "Wasserstandrätselraum". Benutzt den Enterhaken am Diamantschalter in der Mitte, um das Wasser steigen zu lassen, und zieht Euch dann zu der Statue, die Euch am nächsten ist, rüber. Betätigt den Schalter wieder, um den Wasserstand abzusenken. Lauft bis ans Ende, schaut rüber auf die andere Seite und benutzt die Zielscheibe an der Wand, um Euch rüberzuziehen. Lauft geradeaus, klettert über den Kopf der Statue, stellt Euch dann ganz an den Rand und betätigt den Schalter noch einmal (Wasser steigt wieder). Weiter geht's zur näch-



Nach Beendigung des Wassertempels habt Ihr endlich die Möglichkeit, an die Feuerpfeile, die auf der Insel im Hylia-See landen, zu gelangen.

sten Statue, wo der Wasserspiegel wieder gesenkt wird. Stellt Euch jetzt oben auf den Kopf dieser letzten Statue und betätigt den Schalter ein letztes Mal, um den Wasserspiegel anzuheben, wodurch Ihr eine Ebene höher transportiert werdet. Erledigt die Spinnviecher und den Schildfresser (mit Pfeilen). Benutzt die Zielscheibe, um an den Stacheln vorbeizukommen. Geht durch die Tür. Ihr befindet Euch jetzt in einem Raum mit einem riesigen See (ist nur eine Fata Morgana). Da Ihr die Tür auf der anderen Seite nicht aufmachen könnt, dreht Ihr Euch wieder um, und.... begegnet Euch selbst in der Form von Dark Link. Stellt Euch schnell auf die Insel in der Mitte des Sees und besorgt es Eurem Spiegelbild mit dem Hammer (eventuell zwischendurch mit dem Schwert ein bißchen rei-

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

zen oder Feuermagie einsetzen).
Der See verschwindet, die Tür läßt sich öffnen, und Ihr dürft Euch den megalangen Enterhaken einverleiben. Entfernt den blauen Stein hinter der Truhe mit der Hymne der Zeit und springt in das Loch. Schwimmt den Fluß entlang und benutzt die Eisenstiefel, um an den Strudeln vorbeizukommen. Arbeitet Euch bis zu einer schmalen Plattform auf der linken Seite des Flusses vor. Schießt einen Pfeil auf das Auge gegenüber und benutzt dann den Enterhaken mit der Schatztruhe (Schlüssel), die eben heruntergefallen ist. Geht den Gang entlang, worauf Ihr wieder bei dem Becken angelangt, wo Ihr vorhin schon mal einen Schlüssel bekommen habt. Geht von hier aus wieder zum Hauptraum zurück, begebt Euch mit den Eisenstiefeln in den "Ruto-Raum", laßt Euch dort nach oben treiben, verändert den Wasserpegel, indem Ihr Zeldas Wiegenlied spielt, und dann wieder zum Hauptraum. Betretet den Turm, spielt dort Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand auf das mittlere Niveau zu heben, verlaßt den Turm und lauft um ihn herum auf die andere Seite.



Welch' Wohltat für die Nerven, nach einem stressigen Endgegner den blauen Lichtkegel betreten zu dürfen. Vorher jedoch den Herzcontainer nicht vergessen!

Hier seht Ihr einen vergitterten Tunnel mit einem goldenen Auge unterhalb des Eingangs. Schießt einen Pfeil in das Auge und benutzt den Enterhaken, um Euch rüberzuhieven. Geht den Gang entlang und verschiebt den Block (auf der rechten Seite) soweit es geht nach links. Geht bis ans Ende, zieht Euch mit dem Enterhaken hoch (Ihr befindet Euch wieder im Hauptraum), und wiederholt das Spielchen mit dem Auge und dem Rüberziehen. Verschiebt den Block diesmal nach vorne (weg von Euch) und nehmt den Schlüssel. Geht wieder zum Hauptraum zurück, laßt Euch mit den Eisenstiefeln sinken und nehmt jetzt den Gang rechts von jenem, in dem Ihr Ruto getroffen habt. Zieht am Endes des Gangs die Eisenstiefel wieder aus, laßt Euch nach oben treiben, benutzt den Enterhaken, um die Stacheln zu vermeiden und geht durch die verschlossene Tür. Versucht gleich so viele der Spinnenviecher wie möglich vom Eingang aus zu erledigen, zieht dann die Eisenstiefel an und durchquert den Raum unter Wasser genau in der Mitte, so daß Ihr die Felsbrocken und Strudel vermeidet. Taucht an der gegenüberliegenden Seite wieder aus dem Wasser auf und geht schnell durch die Tür. Springt auf den nächstliegenden Vorsprung zu Eurer Rechten und sprengt die Wand dort (beim Spalt). Geht aber noch nicht durch die Öffnung, sondern schwimmt rüber auf die andere Seite und sprengt dort ebenfalls die verdächtig aussehende Wand. Geht hier in den Raum und schiebt den Block soweit nach vorne, wie möglich. Geht jetzt auf die andere Seite und zieht den Block dort nach draußen. Geht wieder außen herum und schiebt den Block jetzt noch ein Stück, bis er auf dem Unterwasserschalter stehenbleibt (das Wasser steigt). Laßt Euch nach oben tragen und verlaßt den Raum durch die Tür mit den Stufen davor (gegenüber der Tür, durch die Ihr reingekommen seid). Betätigt hier den Schalter und springt geschwind über die Wasserfontänen zur Tür am anderen Ende.
Weicht dem rollenden Felsen aus und haltet Euch rechts (stromaufwärts). Benutzt die Eisenstiefel im tiefen Wasser und laßt Euch am Ende des Gangs wieder nach oben treiben. Geht durch die verschlossene Tür und macht die Truhe mit dem Boß-Schlüssel auf. Geht hier wieder



So ausgestattet (alle Items, doppelte Magieleiste, weiß umrandete Herzen, vier Feen im Handgepäck) ist der Endkampf gegen Ganon mehr als machbar.

raus, stromabwärts und Ihr findet Euch im Raum mit den vielen Spinnenviechern und Strudeln wieder. Von hier aus müßtet Ihr den Weg zum Hauptraum von selbst wieder finden. Laßt Euch dort nach oben treiben und geht durch die Tür mit dem roten Block davor (schwimmt im Wasser). Laßt das Wasser bis zum höchsten Pegel steigen. Benutzt den Enterhaken an der Statue mit Zielscheibe und geht durch die Tür. Jetzt "nur" noch die Rampe hoch, und Ihr trefft auf Morpha, den Boß.
Einfach immer ganz in einer Ecke stehen bleiben, mit dem Enterhaken das rote Ding anvisieren, und ständig versuchen, es ihm zu entreißen. Habt Ihr's geschafft, ein paarmal draufschlagen. So lange wiederholen, bis Morpha aufgibt. Da-

Designed for Action
...krass halt

PSX Speedster
mit Fußpedalen und
Alu-Schaltknüppel
empf. VK 199,95

PSX Rallye
mit Handpedalen
empf. VK 149,95

FANATEC®
ist eine Produktmarke der deutschen Firma Endor Development & Distribution GmbH, Seligenthalerstraße 16a, D-84034 Landshut, Tel 0871-9221-150, Fax 0871-9221-101, E-Mail: info@endor.de, Homepage: www.fanatec.com

nach könnt Ihr endlich auch den Spruch mit "in die Morgensonne schießen" auflösen. Ihr erhaltet jetzt die Feuerpfeile.

Schattentempel

Zurück in Kakariko, lernt Ihr von Sheik das Schattenlied. Nach dem stressigen Wassertempel und mit dem Auge der Wahrheit ist dieses Level keine wirkliche Herausforderung. Ihr erhaltet



Bongo Bongo ist ein extrem flinker und nur teilweise sichtbarer Gegner. Ihr müßt erst seine Hände betäuben und dann in sein Auge pieken.

gleich zu Beginn die Gleitstiefel, welche allerdings nicht ständig nützlich sind. Bei den Ventilatoren müßt Ihr sogar nochmal die Eisenschuhe hervorkramen, da Ihr sonst ständig weggeweht werdet. Einzig und allein bei Bongo Bongo, dem Boß, kommt hier kurzzeitig Hektik auf. Ihr müßt beide Pfoten schnell nacheinander mit einem Pfeil treffen, daß diese sich blau färben. Beginnt dann sofort, Euer Schwert aufzuladen - Bongo Bongo rast nämlich gleich auf Euch los, wenn er



Benutzt das Auge der Wahrheit, um erkennen zu können, bei welchem Totenkopf Ihr das Drehkreuz anhalten müßt. Nur einer ist hier nämlich echt.

blaue Hände hat - und laßt die Attacke kurz bevor er Euch berührt los. Jetzt habt Ihr die Möglichkeit, ihn gleich ein paar mal hintereinander zu treffen. Wiederholt diesen Vorgang zwei- bis dreimal (dauert natürlich länger, wenn Ihr nicht das beste Schwert habt; siehe letzte VG), und er ist hinüber.

Der Geistertempel

Um die Wüste betreten zu können, müßt Ihr Euch erst den Gerudo-Paß besorgen (alle vier Handwerker in der Gerudofestung befreien). Klettert dann die Leiter am Tor hoch, sprecht mit der Aufpasserin, und sie macht Euch den Weg frei. Zieht die Gleitstiefel an und folgt immer den Fahnen (unbedingt tagsüber machen). Irgendwann gelangt Ihr an ein steinernes Gebäude. Packt hier das Auge der Wahrheit aus, um den großen Geist sehen zu können. Folgt ab jetzt nur noch ihm bis zum Eingang des Geistertempels. Zwischen den zwei Palmen auf der rechten Seite ist ein Spalt, den Ihr aufsprengen könnt. Dahinter verbirgt sich die dritte und letzte Magie. Ihr könnt Euch jetzt für einen kurzen Zeitraum unbesiegbar machen. Betretet den Geistertempel und geht gleich wieder nach draußen. Sheik bringt Euch die letzte Melodie, das Geister-Requiem, bei. Warpt Euch daraufhin zum Tempel der Zeit und kehrt als junger Link zurück. Geht die Stufen hoch und erzählt der Gerudo-Wächterin, daß Ihr nichts wollt, Ganondorf haßt und den Schatz für sie holen werdet. Marschiert geschwind durch das Level und holt Euch den silbernen Fehdehandschuh.



Wenn Ihr den Geistertempel als großer Link besucht, erhaltet Ihr nach dem Kampf gegen den Zwischengegner Links schmuckes Spiegelschild.

Dann könnt Ihr entweder das Gerudo-Trainings-Areal besuchen und Euch die Eispfeile holen (ging vorher nicht), oder Ihr kehrt als jugendlicher Link gleich wieder hierher zurück und absolviert den zweiten Teil des Geistertempels. Geht beim zweiten Mal nach der Treppe rechts und verschiebt hier den großen, grauen Block. Marschiert auch wieder fix durch und besiegt wieder den eisernen Axt-Krieger. Diesmal wartet in der Truhe draußen Links dritter Schild, der Spiegelschild. Geht jetzt den Weg wieder zurück und experimentiert ein wenig mit den neuen Schildfähigkeiten herum (Sonnenlicht reflektieren)...
Der Boß des Geistertempels ist wieder ziemlich nervig. Erst müßt Ihr die Zwillingsschwestern außer Kraft setzen, indem ihr (mehrfach) den Strahl der roten auf die blaue lenkt und umgekehrt. Wenn sie sich vereinen, müßt Ihr versuchen, rote (oder blaue) Attacken dreimal hintereinander mit Eurem Schild zu absorbieren und diese dann zurückzuschleudern. Erst dann fällt/fallen Twinrova runter, und Ihr könnt sie mit dem Schwert treffen (die Schwebeschuhe sind hier von Vorteil). Die lustige Zwischensequenz entschädigt für den mühsamen Kampf.

Ganondorfs Schloß

Bevor Ihr alle sechs Barrieren in Ganons Schlupfloch zerstört und Eurem letzten Kampf entgegenseht, solltet Ihr erst noch den goldenen Fehdehandschuh organisieren. Lauft über die Brücke in Ganondorfs Schloß, geht einfach nur geradeaus und betretet die Haupthalle. Wendet Euch nach rechts und nehmt die Tür mit dem lila Medaillon. Benutzt den Enterhaken mit der Truhe auf der linken Seite und zieht Euch rüber. Zieht die Gleitschuhe an, zückt die Feuerpfeile und entfacht damit die Fackel in der Mitte vom Raum auf einer anderen Plattform. Rennt jetzt schnell über die schwebenden Blöcke (die Uhr tickt), am Schildfresser vorbei zur nächsten Plattform. Zückt das Auge der Wahrheit und lauft auf dem unsichtbaren rechten Steg weiter. Springt auf die Plattform mit dem Schalter. Drückt Ihr den Schalter, erscheint an in der Nähe eine Schatzkiste mit besagtem goldenen Fehdehandschuh (Link kann jetzt auch Felsen, etc., die ein Vielfaches von ihm wiegen, mit Leichtigkeit anheben). Zieht Euch mit dem Enterhaken zur Schatzkiste hoch und benutzt den linken unsichtbaren Pfad zum nächsten Schalter. Bearbeitet diesen mit dem Hammer und geht über den rechten unsichtbaren Pfad zur Eingangstür zurück. Verlaßt das Schloß wieder und haltet Euch nach der Regenbogenbrücke links. Geht



Rings ums Schloß herrscht absolut düstere Atmosphäre. Sämtliche Farben scheinen beim Brückenbau draufgegangen zu sein.

durch den Torbogen durch und lauft bis zu dem schwarzen Steinpfeiler/Obelisken. Hebt ihn hoch und betretet die dahinter liegende Höhle. Ruft die Fee herbei, welche Eure Herzen daraufhin weiß umrandet. Jeder Treffer richtet ab jetzt nur noch halb so viel Schaden an. Dermaßen perfekt ausgestattet müßtet Ihr Ganon eigentlich jetzt packen. Taktikvorschlag: Gleitschuhe anziehen und die Feuerbälle mit dem Schwert zurückschicken (wie schon bei seinem Geist). Habt Ihr ihn getroffen, sofort einen Feuerpfeil nachsetzen. Dann mit dem Enterhaken zu ihm heranziehen und mit dem Schwert nachbearbeiten. Wenn sich eine stärkere Attacke anbahnt, mit einem Feuerpfeil den Wind aus den Segeln nehmen. Viel Glück mit Ganon! *ds*

**Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min**

Hol Dir jetzt Video Games im Abo!

alle vier Wochen **bequem** frei Haus



der **totale** Konsolen-durchblick



14 Prozent **gespart**

Freu Dich auf den Postboten. Denn wenn Du das Abo hast, bringt er Dir alle vier Wochen die druckfrische Video Games direkt vor die Tür. So einfach, schnell und günstig bist Du noch nie zu den ultimativen Allroundtests und den aktuellsten News aus der Konsolenwelt gekommen. Also: einfach Coupon ausfüllen, Abo bestellen, Spaß haben!

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

☐ 12x Video Games für 67,20 DM!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20, Studenten-Abo DM 60,00; Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CVI 92

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Wie zu erwarten war, schlug der dritte Teil der Abenteuer um die Kultarchäologin Lara Croft im diesjährigen Weihnachsgeschäft ein wie eine Bombe. Noch nie zuvor wurden bereits am ersten Wochenende so viele Kopien eines Spiels verkauft. Doch leider macht der offensichtlich kernige Schwierigkeitsgrad einigen von Euch zu schaffen. Um zumindest den Einstieg zu vereinfachen, präsentieren wir Euch auf den folgenden Seiten den Lösungsweg für einige Stages.

Den ersten Level (also den Dschungelabschnitt) sparen wir uns aber, denn der sollte eigentlich auch ohne Hilfe zu schaffen sein, und bietet sich an, um mit den im Trainingsparcours erlernten Fähigkeiten unter realen Abenteuerbedingungen vertraut zu werden.

INDIEN – Die Tempelruine

Lauft gleich zu Beginn nach rechts und holt Euch das in dem hohlen Baum versteckte Medi-Pack. Tötet dann die Schlange und geht weiter geradeaus. Dort erwartet Euch bereits die nächste Schlange, die aber nach einigen Schüssen kein Problem mehr darstellen dürfte.
Zieht nun den Hebel und springt in das Loch hinter Euch.
Nehmt das Medi-Pack im linken Gang auf und kriecht zurück.
Geht jetzt in den rechten Gang und tötet die Schlange. Im nächsten Raum erledigt Ihr die beiden Affen und klettert aus der Luke.
Lauft jetzt nach links zu den Steinsockeln und nehmt die Munitionsclips. Nun springt Ihr ins Wasser und schwimmt ans gegenüberliegende Ufer. Nehmt Euch dabei vor den Piranhas in Acht. Betätigt den Hebel und taucht ungefähr in der Mitte der Uferseite in den nun offenen Gang. Steigt am Ende des Gangs aus dem Wasser und tötet die beiden Affen. Lauft nun den Erdhügel auf der linken Seite hinauf. Geht die Brüstung entlang und erschießt die beiden Affen, die Euch entgegenkommen. Im nun folgenden Gang stellen sich Euch die nächsten Affen, in den Weg. Erledigt sie und nehmt den Kristall an.
Springt jetzt zweimal nach links auf den Baum. Nun hüpft zweimal an der Wand entlang, so daß Ihr hinter dem Wasserfall steht.
Jetzt noch einen Jump auf den Baum und dann ein weiterer zum Medi-Pack, das Ihr aufnehmen solltet. Springt jetzt weiter zur nächsten Plattform.
Nachdem Ihr nach rechts auf die Schräge gesprungen seid, müßt Ihr Euch beim Abrutschen festhalten. Hangelt mit Lara nach rechts, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Vergeßt nicht, die Munition mitzunehmen. Kriecht weiter, bis Ihr stehen könnt, und springt dann geradeaus auf die Plattform vor Euch. Tötet den Affen und kriecht auf allen vieren in die Felsspalte. Dort müßt Ihr zwei Schlangen erschießen, die den Weg versperren.



Rutscht den Gang nun auf der rechten Seite herunter, denn auf der linken Seite fällt eine Kugel herab. Im nächsten Raum liegt links neben der Statue Munition, und rechts davon befindet sich ein Block, den Ihr verschieben müßt. Geht durch den freigelegten Gang und besiegt die Statue im nächsten Raum.
Auf der Brüstung hebt Ihr dann den Kristall auf und zieht anschließend an den beiden Hebeln. Geht durch das nun offene Tor und lauft den Gang entlang. Die beiden Affen dürften wohl mittlerweile kein Problem mehr darstellen. Durchquert den Raum mit dem Becken. Im nun folgenden Raum müßt Ihr das Bassin durchschwimmen und den Hebel ziehen, ohne das Feuer zu berühren. Schwimmt dann durch das Tor unter Euch und achtet im nächsten Raum auf die herabstürzenden Balken und die Funken, die aus der Wand schlagen.
Holt rechts das Medi-Pack und geht dann nach links auf die Plattform. Klettert an den Sprossen hoch und springt dann rückwärts auf die nächste Plattform.
Jetzt ein weiterer Jump zur Standfläche an der Wand des Eingangs.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Springt noch einmal weiter, dreht Euch um und hüpft dann an den Fels. Haltet Euch fest und klettert hoch. Nun schräg rechts auf den Vorsprung und dann Richtung Schlange springen. Tötet diese und springt ein weiteres mal nach rechts. Jetzt ein Hüpfer in den Gang und dann im darauffolgenden Raum schnell nach rechts rennen, sonst erwischt Euch eine rollende Kugel.
Kriecht unter den Funken und Messern hindurch. Links findet Ihr ein Medi-Pack. Geht vorsichtig den Graben hinunter und achtet auf die Stacheln. Krabbelt dann durch den Gang. Im nächsten Raum wartet wieder eine Schlange auf ihren Exitus. Sammelt den Kristall und die Munitions-Packs ein. Laßt Euch jetzt ins Wasser fallen und geht erneut zur Stachelgrube und springt diesmal drüber. Nehmt Euch den Kristall. Rechts hinten findet Ihr einen Steinblock, den Ihr einmal verschieben müßt, um dann den auf der rechten Seite plazierten Block so zu verschieben, daß Ihr in einen Raum gelangt.
Schiebt nun den zweiten und vierten Block im Gang links einmal und den dritten Block auf die ehemalige Position des zweiten Blocks. Es müßte jetzt ein Hebel erscheinen, an dem Ihr ziehen solltet.



Rennt nun schnell (Ihr werdet von zwei Kugeln verfolgt) den Gang entlang und springt dann auf die Plattform. Laßt Euch rechts ins Wasser fallen, links erwarten Euch wieder Stacheln. Begebt Euch zurück in den Raum mit dem Becken.
Zieht den Hebel im Becken und taucht in die Kammer hinab, in der Ihr einen Schlüssel aufnehmen könnt. Steckt den Schlüssel nun in das linke Schloß in dem Raum, in dem Ihr die Statue besiegt habt.
Stellt Euch rechts auf die Bodenplatte und springt in das Loch.
Zieht dann den Hebel und verschiebt den Steinblock.
Geht den Gang zu dem Medi-Pack in der Mulde entlang und achtet dabei auf die heranrollenden Kugeln und die Funkenfallen. In den nächsten zwei Räumen befinden sich Munition, Fackeln und noch ein weiteres Medi-Pack. Achtet auch hier auf die Fallen.
Dann geht es zurück zum Raum mit der zerstörten Statue, hier müßt Ihr nun durch das rechte Tor gehen. Watet durch den Sumpf und springt vom Geröllberg in den Gang über Euch, in dem Ihr einen Affen töten müßt. Zieht im nachfolgenden Raum den Hebel und rennt schnell durch die Tür. Hüpft über die Klingen und rennt weiter, bis Ihr im nächsten Raum erst mal kurz verschnaufen könnt.
Tötet auch den nächsten Affen und betätigt den Hebel im hinteren Teil des Raumes. Holt Euch dann den Steinblock in der hinteren rechten Ecke und plaziert ihn so, daß Ihr problemlos auf den Sims gelangen könnt.
Hechtet ins Wasser, zieht an dem Hebel und taucht in den nächsten Raum, in dem Ihr den linken und rechten Hebel betätigt.
Schwimmt zurück in den Gang und taucht durch den senkrechten Schacht auf.
In diesem Raum müssen unter Wasser drei Hebel gezogen werden.
Holt Euch den Kristall am anderen Ufer. Springt vom Beckenrand auf die schimmernde Plattform und von dort aus auf den Sims mit dem Hebel.
Betätigt den Schalter und rennt so schnell Ihr könnt durch die Tür in der hinteren linken Ecke des Raumes, die nur kurze Zeit offen bleibt.
Betätigt den Schalter an der Stachelwand, holt schnell den Schlüssel am Anfang des Gangs und verlaßt diesen dann zügig, bevor Ihr aufgespießt werdet.
Watet zurück durch den Morast und nehmt Euch dabei vor den von der Decke herabfallenden Balken in Acht.
Lauft den Berg hoch und dann rechts in den Gang. Dort findet Ihr ein paar Fackeln.
Geht die Treppe ein paar Schritte hinauf und sofort wieder zurück.
Rollt Euch dann schnell in den Gang, aus dem Ihr kamt, um nicht zermalmt zu werden.
Geht jetzt durch die Tür, rennt den Gang entlang, springt über das Messer und kriecht rechts in den Spalt. Vorsicht vor der Kugel!
Tötet wieder zwei Affen und nehmt Euch das Medi-Pack.
Hebt im folgenden Raum den Kristall auf und klettert den linken Schacht hinunter (Das letzte Stück müßt Ihr springen). Steckt den zweiten Schlüssel in das rechte Schloß.
Geht durch das Tor und klettert die Leiter hoch, bevor das Gitter zu weit nach unten gekommen und der Durchgang blockiert ist. Killt die beiden Affen und nehmt den Kristall an Euch.
Der Block in der rechten vorderen Ecke läßt sich so zurechtziehen, daß man auf die Brüstung springen kann.

Betätigt dort beide *Hebel*.
Wartet beim Durchqueren des Tores erst die beiden stürzenden Felsbrocken ab.
Jetzt ganz vorsichtig weitergehen. Genau wenn das Feuer gerade erlischt, müßt Ihr durch einen der beiden Gänge in den nächsten Raum spurten.
Vernichtet jetzt die beiden Statuen und nehmt deren Schwerter an Euch. Wenn nötig, liegt links auf einem Sockel noch etwas Munition.
Steckt die Schwerter in die Hände der Statue auf der Plattform.
So, nun durch das Tor und die Munition aufheben, dann durch einen der Gänge in den nächsten Raum.
Die Stufen rauf und in der Mitte des Raumes den Schlüssel einsacken.
Jetzt heißt es der mehrarmigen Statue Saures geben. Nach hoffentlich für Euch entschiedenem Kampf, hebt die Fackel an der hinteren Wand auf, entzündet sie und geht durch die Türe in der linken Wand.
Drückt schnell beide Schalter und springt in das Loch.
Nehmt Euch den Schlüssel und geht wieder in den Saal zurück.
Verlaßt diesen durch das Tor hinten rechts und schnappt Euch den Kristall im folgenden Raum.
Hüpft in das Wasserloch und bleibt unbedingt am Rand, um der Strömung auszuweichen. Betätigt beide Hebel und hebt den Schlüssel unterhalb der Bodenöffnung auf. Steckt sämtliche Schlüssel in die jeweiligen Schlösser und verlaßt den Level durch das nun geöffnete Tor.



Indien – Der Ganges

Lauft am Quad-Bike vorbei und zieht Euch in die Felsspalte hoch. Sackt die Munition und die dort liegenden Fackeln ein.
Steigt nun auf das Bike und fahrt zum Erdhügel von dem aus man am gegenüberliegenden Ufer



einen Eingang sehen kann.
Nehmt jetzt Anlauf und springt mit dem Quad über den Fluß.
Fahrt den Weg bis zur Spalte vor Euch und steigt vom Bike ab. Klettert an den Sprossen runter und hebt die Munition, die Fackeln und das Medi-Pack auf. Steigt wieder auf das Quad-Bike und springt über die Spalte. Auch über die nächsten beiden Spalten springt Ihr mit Eurem Fahrzeug. Laßt dann Euer Vehikel stehen und hüpft zu Fuß zurück über den letzen Abgrund. Ein weiterer Satz nach rechts in den Eingang im Fels. Geht in den Gang und tötet die Schlange. Nach einer kurzen Kriecheinlage und einem weiteren Jump über ein Loch im Boden greift Euch erneut eine Schlange an. Tötet sie und nehmt das Medi-Pack mit. Laßt Euch die Spalte hinunter und öffnet die Tür mit dem Schalter. Tötet die Affen und steigt wieder auf Euer Bike. Nehmt den Kristall und fahrt in den rechten Gang. Springt dann mit Vollgas über den Fluß.
Steigt jetzt ab, tötet den Affen und hebt das Medi-Pack auf.
Fahrt dann mit dem Bike in das Loch direkt vor Euch und dann weiter den Gang entlang. Nehmt die Abzweigung nach rechts und parkt das Quad vor dem verschlossenen Tor. Erledigt die beiden Affen und geht zurück. Biegt dann rechts ab und springt am Ende des Gangs links in die Nische. Im folgenden Raum solltet Ihr die Munition und die Fackeln aufheben. Lauft den Gang zurück, auf der rechten Seite befindet sich eine weitere Nische. Springt dort hinauf.
Hüpft über die kleine Schräge und erschießt die Schlange, die Euch in diesem Raum erwartet. Kriecht unter der rechten Wand hindurch in die Kammer mit dem Schlüssel und hebt diesen auf.
Wieder im Hauptgang zurück, müßt Ihr einen Affen töten und könnt ein Medi-Pack einsammeln. Klettert nun in die Nische, die sich in der vom Eingang aus gesehen rechten Wand befindet. (direkt vor der Abzweigung, in der das Quad-Bike steht.)
Sammelt im dahinterliegenden Raum alle Extras ein und erledigt die Affen. Um die Ecke könnt Ihr den Schlüssel in das sich auf einer Erhöhung befindliche Schloß stecken. Links davon ist ein weiteres Schloß. Am Ende des Gangs ist ein Loch in der Decke, durch das Ihr Euch ins Freie ziehen könnt.
Bringt die beiden Affen um und lauft zur anderen Seite des Hofes. Vermeidet dabei auf jeden Fall rechts in den Sumpf zu geraten.
Klettert über die rechte Seite auf die rechte Balustrade und holt Euch den Kristall. Unter der linken Brüstung befindet sich eine kleine, schräge Plattform. Springt von dort aus aus dem Stand diagonal an die hervorstehende Wand.
Zieht Euch hoch und springt weiter auf den Baum. Anschließend folgt ein weiterer Jump geradeaus auf die Mauer. Springt nun auf den nächsten Baum und tötet dort den Affen. Jetzt noch ein weiterer Satz in Richtung Balustrade auf der linken Seite.
Rennt die Balustrade entlang und dann durch das Tor. Kümmert Euch nicht um das Loch im Boden, und tötet die beiden Affen. Geht weiter, killt zwei weitere Affen und sammelt die Munition und den Schlüssel ein. Erst jetzt geht Ihr zurück zu dem Loch im Boden und laßt Euch hinunter, wenn das Feuer erloschen ist.
Lauft den Gang entlang, tötet abermals zwei Affen und öffnet mit dem Schalter an der rechten Wand die Tür.
Geht durch den Hof, entledigt Euch der Affen und klettert auf die Sockel in der vorderen rechten Ecke. Springt nun an der Mauer hoch, von der Ihr gekommen seid, und zieht Euch hoch.
Geht den Weg zurück zu den beiden Schlössern und steckt den Schlüssel in das linke Schloß.
Nun zurück zum Quad-Bike und springt über die Schanze unter der rechten Brüstung durch das offene Tor. Fahrt nach rechts durch den Hof und an dessen hinteren rechten Ausgang Richtung Fluß. Springt mit Eurem Vehikel über den Fluß und steigt dann ab, um den Kristall zu nehmen. Wieder werdet Ihr von Affen angegriffen - klar: töten. Dann betretet Ihr den rechten Gang und klettert auf die Felsen an der linken Seite. Hier greifen Euch zur Abwechslung mal Vögel an, die Ihr aber auch sofort killen solltet. Hechtet danach in den See und sammelt unter Wasser das Medi-Pack auf. Schwimmt dann zum Wasserfall und verlaßt dort den See. Erklettert die hintere Felswand, bis Ihr zu einem Gang kommt, durch den Ihr den Level verlassen könnt.

Indien - Kaliya-Höhlen

Dreht Euch nach rechts und geht nach einigen Metern links um die Ecke. Kriecht den folgenden Gang entlang und rutscht den Hang hinunter. Vorsicht, über die von hinten anrollende Kugel müßt Ihr springen. Geht dann nach links, bis die zweite Kugel kommt und rennt dann zurück, um Euch in der Nische auf der linken Seite in Sicherheit zu bringen. Jetzt weiter geradeaus und dann an der Kante hochziehen. Kriecht weiter bis zum nächsten Gang.
Weiter nach rechts und dann sofort wieder nach links abbiegen. Dann geht es wieder nach rechts und dann links in die Nische.
Zieht den Steinblock vor Euch heraus. Jetzt dreht Euch um und lauft nach rechts aus der Nische, dann rechts um die Ecke und dann sofort nochmals rechts. Biegt nach links ab, nehmt den rechten Gang und kurz danach wieder nach links.
Als nächstes müßt Ihr abermals nach links, dann nach rechts abbiegen und danach noch zweimal nach rechts gehen. Springt in das vor Euch liegende Loch.
Nun hüpft den Absatz hinunter und geht nach rechts. Zieht Euch die Wand hoch und kriecht durch den Gang, bis Ihr stehen könnt. Lauft bis ans Ende des Gangs und dann nach links. Lauft den Durchgang immer weiter und springt den Absatz hinunter bis zum Kristall. Die Fackeln solltet Ihr mitnehmen und dann im Flug den Kristall einsacken.
In der Schlangengrube, in der Ihr jetzt seid, solltet Ihr sofort losrennen und auf keinen Fall stehenbleiben. Es bringt nichts, auf die Schlangen zu schießen. Am Ende des Gangs nach rechts in die Nische krabbeln, dabei aber schneller als die hinter Euch rollende Kugel sein. Nehmt den Kristall und das Medi-Pack und rutscht den Hang hinunter Hier erwartet Euch der erste Endgegner, ein ehemaliger Expeditionsgefährte. Weicht seinen Feuerbällen durch Springen auf die Plattformen aus und beschießt ihn dabei. Auf manchen der Plattformen liegen Extras. Ist der Gegner erledigt, springt auf die mittlere Plattform und nehmt den Meteoritensplitter an Euch.
Gratuliere !!!!!! So weit, so gut.

Nun steht es Euch offen, welchen Weg Ihr einschlagen wollt.
Ob in die Südsee, ins nächtliche London oder die Wüste Nevadas; meistern müßt Ihr alle Locations, bevor es zum Show-Down in der Antarktis kommt .
Ab hier seid Ihr jedoch auf Euch allein gestellt- und seid gewarnt, es gibt noch viel zu erleben...
Und für alle, die sich noch immer schwer tun, zusätzlich die jeweils erste Stage aus dem London- und dem Nevada-Level :





London 1 – Das Kai an der Themse

Ihr startet den Level auf einer Brüstung über den Dächern Londons.
Laßt Euch am Ende der Brüstung auf die darunterliegende Plattform fallen. Nun springt auf die Dachschräge unter Euch und hüpft dann mit einem Rückwärtssalto auf eine hinter Euch befindliche Plattform.
Erschießt erst den Vogel und drückt dann den Wandschalter.
Springt an die Decke über Euch und hangelt Euch dann zum Balkon mit der Seilbahn.
Mit der Seilbahn kommt Ihr auf die ge-

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



genüberliegende Seite. Haltet Euch an der Dachschräge fest, um nicht herunterzufallen.
Laßt nun kurz los und haltet Euch ein Stockwerk weiter unten wieder am Rand der Brüstung fest. Jetzt müßt Ihr Euch ganz nach rechts hangeln.
Zieht Euch jetzt nach oben und erschießt die dort auf Euch wartende Wache.
Im angrenzenden Raum zweigt Ihr nach links ab und rennt bis ans Ende des Stegs. Springt jetzt auf die gegenüberliegende Plattform.
Lauft über die unbefestigte Bodenplatte vor der Plattform und springt auf die gegenüberliegende Balustrade. Tötet die beiden kleinen Ratten. Folgt nun dem Verlauf des Gangs und macht mit der Wache kurzen Prozeß. Der Wächter hinterläßt einen Schlüssel, den Ihr an Euch nehmen müßt. Geht zurück zur Balustrade und stellt Euch an den linken Rand. Unter Euch befindet sich eine Plattform.
Dreht Euch mit dem Rücken zum Abgrund, springt dann rückwärts und haltet Euch sofort am Rand der ein Stockwerk tiefer gelegenen Plattform fest. Zieht Euch nun hoch und drückt den Schalter.
Laßt Euch jetzt erst eine weitere Plattform tiefer fallen, um die Extras aufzusammeln und springt dann nach unten auf den Boden des Hofs. In der hinteren Ecke befinden sich ein Kristall und einige Fackeln. Lauft zurück zur anderen Seite des Hofs und drückt den Schalter. Klettert nun das Wandgitter hinauf.
Lauft wieder zum Rand der Balustrade (die Stelle, an der Ihr Euch schon einmal herabgelassen habt) und laßt Euch erneut auf die unter Euch gelegene Plattform fallen.
Nehmt Anlauf und springt auf den Vorsprung gegenüber.
Zieht Euch nun wieder auf die Brüstung, von der Ihr zu Beginn des Levels kamt.
Geht wieder hinaus ins Freie. Dreht Euch nach recht und drückt den Schalter in der Wand. Laßt Euch durch die so geöffnete Bodenluke ein Stockwerk tiefer fallen. Erschießt den Raben.
Vor Euch befinden sich zwei Wandöffnungen, zieht Euch in die rechte und kriecht den Gang entlang auf die andere Seite der Häuserfassade. Drückt den Schalter, den Ihr hier vorfindet.
Kriecht den Gang zurück. Auf der linken Seite von Euch (Blickrichtung Häuserwand) befindet sich unterhalb der Balustrade eine Dachschräge. Rutscht diese hinunter in den Hof.
Killt die Wache, die den Hof bewacht.
Im hinteren Eck des Hofs, dort, wo die Wache gewartet hat, findet Ihr einen weiteren Kristall.



Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!
Zelda ○ R. Evil Figuren ab 19.95 DM
Top Ten ○ Extreme

PSX

1.	FIFA 99	89,95
2.	Crash Bandicoot 3 - Warped	89,95
3.	TOCA 2	89,95
4.	Oddworld - Abe's Exoddus	89,95
5.	Blaz n Blade	89,95
6.	Music	89,95
7.	Parasite Eve	124,95
8.	Xenogears	114,95
9.	Cool Boarders 3	89,95
10.	NHL 99	89,95

N64

1.	Zelda 64	114,95
2.	WCW vs. NWO: Revenge	134,95
3.	Top Gear Overdrive	114,95
4.	Extreme G 2	104,95
5.	F-Zero X	89,95
6.	NHL 99	109,95
7.	V-Rally Champ. Edition 99	114,95
8.	Body Harvest	109,95
9.	Nascar 99	99,95
10.	F1 World Grand Prix	89,95

Angebote
Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

SATURN
Black Dawn 19,95
Black Fire 19,95
Breakpoint Tennis 19,95
Clockwork Knight 2 19,95
Clockwork Knight 19,95
Darius 2 19,95
Big Hurt Baseball 19,95
In The Hunt 19,95
Johnny Bazokatone 19,95
Mr. Bones 24,95
Parodius 19,95
PGA Tour Golf 97 19,95
Skeleton Warriors 19,95
Street Racer 19,95
Virtua Open Tennis 19,95
Virtual Golf 19,95
Virtual Hydlide 24,95
Virtual On 19,95

Nintendo64
Mischief Makers 49,95
W. G. Hockey 49,95
NBA Hang Time 59,95
NHL Breakaway 98 59,95
Dark Rift 69,95
Bomberman Hero 79,95
Mission:Impossible 79,95

PlayStation
Worms 44,85
Gex 2 - Enter Geck. 44,95
Grand Theft Auto 44,95
Forsaken 44,95

Test Drive 4 44,95
Discworld 2 44,95
Micro Machines V3 44,95
Rayman 44,95
C&C 1: Tiberiumk. 44,95
Fifa Soccer 97 44,95
Mickeys Wild Adv. 44,95
Croc: Legend Gob. 44,95
Hercules 44,95
V-Rally 44,95
Resident Evil 44,95
TOCA Touring C.C. 44,95
Lemmings 44,95
Tomb Raider 1 44,95
Formel 1 '95 49,85
Crash Bandicoot 1 49,85
Tekken 2 49,85
Oddworld-Oddysee 49,95
Frankreich 98 - WM 54,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ... sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? ...
DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28

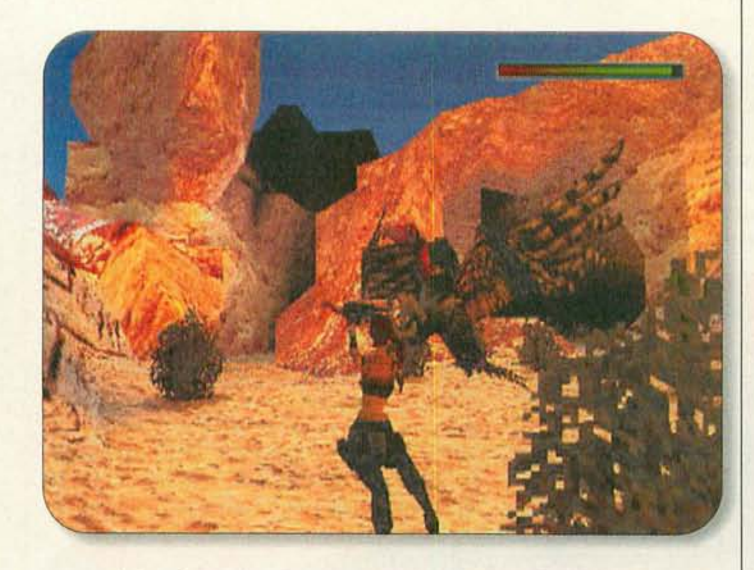
Auf der anderen Seite des Hofs findet Ihr Munition. Klettert die Steinblöcke daneben hoch. Springt vom obersten Steinblock auf die Plattform gegenüber, haltet Euch am Rand fest und zieht Euch hoch. Klettert nun die Leiter hoch.
Nehmt dann die Leiter rechts und steigt empor. Dann noch ein Stockwerk weiter, bis Ihr wieder ganz oben seid.
Stellt Euch auf den Block links unterhalb der Brücke und springt von dort aus auf die gegenüberliegende Dachschräge.
Laßt Euch rechts der Schräge auf die etwas tiefer gelegene Plattform fallen und sammelt das Medi-Pack ein.
Haltet Euch dann am Spalt in der Wand fest und hangelt Euch ganz nach rechts.
Zieht Euch nach oben und klettert den Steinquader entlang nach oben, bis sich vor Euch eine Wand aufbaut und auf der rechten Seite ein Gang abgeht.
Nehmt den Gang und springt an seinem Ende über den Abgrund auf die andere Seite. Folgt nun dem Weg und zieht Euch an der Wand herauf.
Erledigt auch diesen Raben und laßt Euch dann die Kante zum Medi-Pack herunterfallen. Drückt den Schalter an der Wand.
Lauft zurück und springt über den Abgrund. Dreht Euch um und schaut nach links. An der gegenüberliegenden Wand ist ein Maleraufzug hochgefahren.
Springt auf den Aufzug und von dort in die Wandnische gegenüber.
Zieht Euch hoch und steckt den Schlüssel in das Schloß. Achtet auch auf die herumliegenden Fackeln. Laßt Euch in den dahinter liegenden Gang fallen und sammelt den Kristall auf.
Aktiviert den Schalter links neben dem Kristall. Hütet Euch beim Zurücklaufen vor den in den Wänden versteckten Feuerfallen.
Springt wieder auf den Maleraufzug und erschießt den Raben.
Laßt Euch auf die tiefergelegenen Quader hinab und kriecht zurück in den schmalen Gang.
Geht den ganzen Weg zurück, bis Ihr wieder vor der Wand steht, wo Ihr vor kurzem den Gang rechts entlang gelaufen seid
Zieht Euch diesmal an der Wand hoch und laßt Euch am Ende des Weges in das Loch im Boden. Rutscht die Schräge hinab und springt an deren Ende in die Wandnische gegenüber.
Folgt dem Gang in die Tiefe, sammelt ein Medi-Pack und den Kristall ein und killt die beiden Ratten.
Laßt Euch durch das Loch am Boden fallen.
Jetzt Vorsicht: Ihr werdet sofort von einem Wachmann unter Beschuß genommen.
Nachdem Ihr den Wachmann beseitigt habt, aktiviert den Schalter in der Wand. Lauft den Gang bis zum Ende durch. Ihr kommt an einer Abzweigung vorbei, die zu einer Wasserhalle führt. Ignoriert diese aber zunächst.
Am Ende des Ganges befindet sich die zweite Wasserhalle. Springt ins Wasser, taucht auf den Grund des Beckens zieht an dem Schalter. Achtet auf die Extras im Wasser.
Lauf nun zur Halle am Ende des Gangs zurück und legt den Schalter wieder nach oben.
Geht nun zur Wasserhalle, die Ihr vorher ignoriert habt.
Springt ins Wasser und taucht auf den Grund des Beckens.
Taucht in den Schacht unter der nun geöffneten Luke.
Dort ist eine unterirdische Kammer. Taucht links oder rechts an den Schiffsschrauben vorbei.
Zieht Euch am Ende der Kammer ans Ufer. Erledigt den Wachmann.
Kriecht in die schmale Röhre, die sich auf der rechten Seite am hinteren Ende des Gangs befindet. Erledigt vorher die beiden Ratten. Am Ende der Röhre befindet sich ein langgestreckter Raum, in dem ein Roboter die Gänge abfährt. Haltet Euch von diesem Roboter auf jeden Fall fern.
In der hinteren, rechten Nische des Raumes befindet sich ein Lichtschalter, den Sie anknipsen sollten.
Auf der anderen Seite des Raumes steht in einer Nische ein Gitterquader, den Ihr durch Ziehen und Schieben so plazieren solltet, daß dem Roboter der Weg versperrt ist und er in die Nische mit den Sicherungen fährt.
Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, gibt es einen Kurzschluß.
Lauft den Gang zurück, aus der Ihr gekommen seid, und klettert am Ende die Leiter hinauf.
Ihr seid wieder in der großen Halle, aus der Ihr vorhin kamt.
Drückt den nun freigewordenen Wandschalter und auch den anderen Schalter noch einmal. Vorsicht, es erscheint ein weiterer Wachmann.
Folgt nun dem Gang bis in die hintere Wasserhalle und durchschwimmt das Becken.
Zieht Euch links in den Durchgang, und Ihr gelangt in einen weiteren mit Wasser gefüllten Raum.
Auf der Seite mit der Plattform hat sich eine Tür geöffnet. Geht durch diese, aber seid vor der Wache im Nachbarraum auf der Hut.
Drückt den Schalter an der Wand.
Lauft in die Nachbarhalle zurück und biegt auf der Plattform vor dem Eingang nach links ab.
Hängt Euch am Ende der Balustrade an die Decke und hangelt Euch auf die andere Seite der Halle in den Gang hinein. Dort warten ein Medi-Pack und ein Kristall auf Euch.
Laßt Euch am Ende des Gangs nach unten fallen. So gelangt Ihr in die vordere der beiden Wasserhallen.
Lauft in die Anfangshalle zurück. Auf dem Weg dorthin begegnet Euch ein Wachmann, den Ihr beseitigen müßt.
In der Anfangshalle ist nun ein dritter Wandschalter freigegeben worden, den Ihr aktiveren solltet.
Lauft wieder in die hintere Wasserhalle, durchschwimmt sie und betretet die andere Wasserhalle.
Springt ins Wasser und taucht durch die geöffnete Luke den dunklen Gang entlang.
Am Ende dieses Gangs seid Ihr in einem großen Raum angelangt.
Zieht Euch ans Ufer (bei der Leiter) und erschießt den Gangster der dort auf Euch wartet.
Springt vorsichtig an die Leiter (unter ihr befindet sich Stacheldraht) und klettert sie hinauf.
Auf dem Dachfirst durchquert Ihr vorsichtig den Stacheldraht und springt vom Mauerrand zur Plattform am Kran gegenüber.
Dreht Euch nach rechts und springt mit Anlauf auf den Dachfirst gegenüber, haltet Euch am Rand fest und zieht Euch rauf.
Schleicht langsam durch den Stacheldraht nach rechts und springt die kleine Rampe rauf.
Hüpft auf die flache Mitte des Daches.
Dreht Euch nach links und zieht Euch die Mauer hoch.
Jetzt durchquert die Kuppel und verlaßt den Level.

Nevada - Die Wüste von Nevada:

Lauft bei Levelbeginn los und erledigt die beiden angreifenden Geier. Haltet Euch rechts und tötet die Schlange hinter dem Busch. Geht dann nach rechts am See vorbei und in den Gang hinten rechts. Durchquert diesen und überspringt die beiden folgenden Abgründe. Zieht Euch nun rechts hinauf und lauf den Gang wei-



Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



ter. Nachdem Ihr rechts den grauen Sockel passiert habt, springt schräg nach rechts auf die gegenüberliegende Seite. Killt die Schlange. Lauft den Pfad weiter geradeaus. Ihr müßt noch zweimal springen, um Hindernisse zu überwinden. Am Ende springt nach unten auf den nächsten, direkt dort anschließenden Weg. Nehmt Euch das Medi-Pack, daß rechts um die Ecke liegt. Geht wieder zurück um die Ecke und springt nach rechts über den Treibsand an die gegenüberliegende Felswand. Geht weiter geradeaus und tötet die nächste Schlange. Laßt Euch in den Schacht, auf den Ihr stoßt, fallen und durchtaucht das Wasser. Lauft dann geradeaus weiter. Am folgenden Abgrunf müßt Ihr nach rechts springen und von dort aus weiter an der rechten Wand entlang von Plattform zu Plattform.

Achtet auf die angreifenden Geier und erschießt diese. Zieht Euch am Ende des Weges hoch und springt nach links an die andere Seite. Haltet Euch wieder links, springt und achtet auf die Schlange hinter dem Busch. Biegt nach rechts auf die Plattform ab. Stellt Euch mit dem Rücken zum Abgrund und laßt Euch rückwärts herunterfallen. Haltet Euch jetzt an der Nische fest und hangelt Euch nach links, bis Ihr stehen könnt. Hangelt Euch an der Wand weiter und klettert dann Richtung Wasserfall die Wand entlang.

Springt an die Wand rechts vom Wasserfall klettert sie hinauf.

Oben angekommen, müßt Ihr einen Rückwärtssalto machen, um auf der Plattform hinter Euch zu landen. Springt nun nach links in die Höhle, aus der der Waserfall entspringt. In der Höhle hüpft erst nach rechts auf die nächste Insel, dann einmal geradeaus und schließlich nach links hinüber auf das Ufer.

Lauft den Strand entlang und am Ende rechts um den Sockel. Erledigt den dort postierten Aufpasser. Klettert jetzt die Leiter des Sockels hoch und lauft oben nach rechts den Steg entlang. Auf dem Weg werdet Ihr von zwei Geiern angegriffen, die Ihr erledigen müßt. Bevor Ihr in das Becken springt, tötet die Schlange und sammelt die Munition ein.

Zieht direkt unter Euch im Wasser den Hebel. Ein weiterer Hebel befindet sich im linken Gang am Ende des Beckens. Betätigt ihn und nehmt dann in der Kammer dahinter die Munition an Euch. Taucht zurück in den



NEXT LEVEL

MELLINGERSTR. 57 CH - 5400 BADEN
Phone - +41 / (0)56 222 13 23 Fax - +41 / (0)56 222 13 24



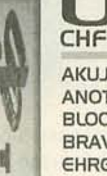
An Lager und sofort lieferbar!!
Dreamcast + 1 Game CHF 699.-

JOYPAD	CHF	59.90
VMS	CHF	59.90

BLUE STINGER
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
INCOMING
MONACO G.P. 2
PEN PEN
SEGA RALLY 2
SEVENTH CROSS
SONIC ADVENTURE
VIRTUA FIGHTER 3

Jedes Game CHF 98.--

Dreamcast



US / JAPAN
CHF 94.90 CHF 98.-

AKUJI: HEARLESS
ANOTHER MIND
BLOODY ROAR 2
BRAVE FENCER MUSASHI
EHRGEIZ
HARD EDGE
KENSEI - SACRED FIST
METAL GEAR SOLID
PARASITE EVE
R-TYPE DELTA
RIDGE RACER 4
SF ZERO 3
TAI FU
TALES OF DESTINY
TWISTED METAL 3
XENOGEARS





US / JAPAN
CHF 129.-

EXTREME G 2
F-ZERO
FIFA '99
ISS '98
R. SQUADRON
RUSH 2
TUROK 2
WIPEOUT 64
ZELDA

ALLE PAL-GAMES AN LAGER!!!







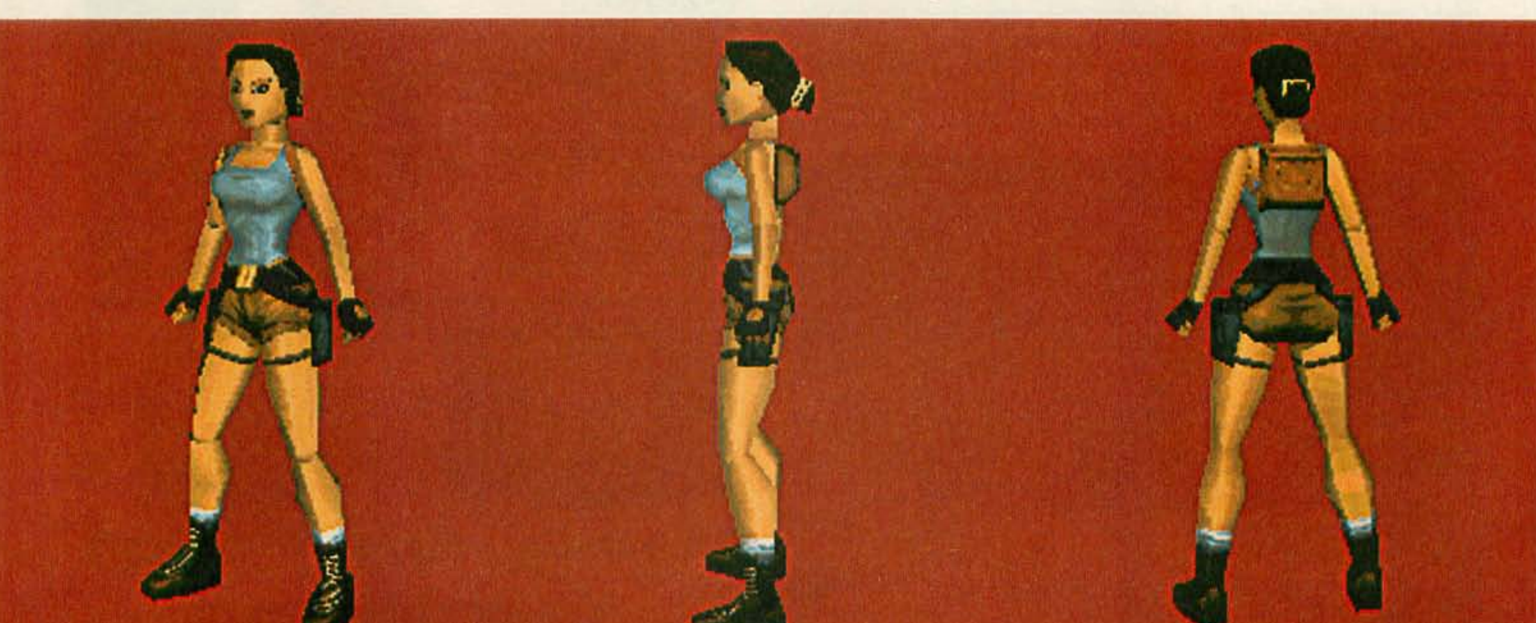




Module, Cds, Pocket

!! LIEFERBAR !!

Gang zwischen den beiden gelben Pfeilern. Zieht die beiden Hebel, die sich dort befinden. Taucht auf und betätigt den Schalter am Ende des Gangs.
Springt jetzt nach rechts aus der Nische, den Wasserfall hinunter. Dort müßt Ihr eine Schlange töten.
Lauft den Steg auf der rechten Seite zurück. Springt dann über den Kanal und klettert die Leiter hinunter. Geht zurück Richtung Strand, biegt aber vorher nach rechts in die Kammer ab. Vorsicht, dort wartet eine Wache auf Euch.
Lauft dort nach rechts in das Gatter und nehmt den Schlüssel und den Kristall mit. Ihr müßt nun den Fluß auf dem Weg, über den Ihr gekommen seid, zurück gehen, bis Ihr wieder im Freien auf der Plattform vor dem Wasserfall steht, den Ihr vorher durch den Rückwärtssalto erreicht habt.
Klettert nach unten und zieht Euch nach erneutem Festhalten in den Gang. Springt an die Kletterwand und steigt bis nach oben. Holt Euch den dort liegenden Kristall. Nehmt das Medi-Pack, das links neben dem Sprengkasten liegt, und aktiviert diesen dann mit dem Schlüssel. Damit Euch die Kugel nicht erwischt, müßt Ihr nach der Zündung nach rechts springen.
Folgt dem Verlauf der Zündschnur und springt in der Höhle hinten links an die Plattform. Zieht Euch dort hoch. Dreht Euch um und springt vorwärts. Haltet Euch links und zieht Euch nach einem weiteren Sprung die nächste Plattform hoch.
Kriecht jetzt durch den schmalen Gang ins Freie. Lauft um den Zaun herum, geht in den Gang am Ende des Weges. Auch hier müßt Ihr krabbeln. Nach kurzer Zeit müßt Ihr über ein Loch springen. Zieht Euch anschließend rechts hinauf. Laßt Euch jetzt ins Wasser fallen und zieht den Hebel, der sich hinter dem Pfeiler befindet. Geht wieder zurück ins Freie. Dabei müßt Ihr wieder über das Loch im Gang springen. Lauft in die Höhle links vom Zaun.
Entledigt Euch der beiden Schlangen und lauft in den Schuppen. Betätigt dort den Schalter.
Dreht um und meistert die Schräge in der Höhle mit einer Seitwärtsrolle vom Sockel aus. Geht wieder nach rechts und laßt Euch in der ersten Höhle diesmal in das Loch fallen. Ihr gelangt ins Freie und werdet von zwei Wachen attackiert, mit denen Ihr kurzen Prozeß machen solltet.
Klettert nun die Leiter hinter dem Pfeiler hinauf und springt in das Wasserbecken. Zieht dort den Hebel und taucht zurück. Steigt an der Wand, in der sich jetzt eine Tür geöffnet hat, aus dem Wasser. Durchspringt die Türe mit einem weiten Sprung. Nach Eurer hoffentlich sanften Landung, wollen zwei Schläger aus dem Weg geräumt werden. Folgt dem Verlauf des Weges.
Nach zweimaligem Linksabbiegen findet Ihr in der Halle auf der rechten Seite ein Quadbike, das aber von zwei Männern bewacht wird. Klar, killt die beiden.
Besteigt das Bike und fahrt aus der Halle nach links und dann die Rampe hoch.
Nehmt, oben angekommen, die Paßkarte. Fahrt die Rampe wieder hinunter und geht nach rechts in das Haus mit dem Billardtisch. Erschießt die Wache und steckt die Karte in den Elektrokasten an der rechten Wand des zweiten Zimmers. Beseitigt auch die nächste Wache und geht nach rechts in den Raum, in dem Ihr den Schalter betätigen müßt. Fahrt zum Ende des Hofs und aktiviert den Schalter links vom Tor. Verlaßt den Hof, fahrt nach links in die Höhle und springt dort mit Vollgas über über die große Steinrampe in den nächsten Level.
Das war`s.
Ab jetzt seid Ihr wirklich auf Euch alleine gestellt. Viel Spaß....
P.S.: Wer trotz allem immer noch Probleme hat, sollte es vielleicht mit Hilfe der Cheats, die wir in der letzen Ausgabe veröffentlicht haben versuchen. *ab*



Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 22. Januar am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!

CD +HEFT=DM 8,90

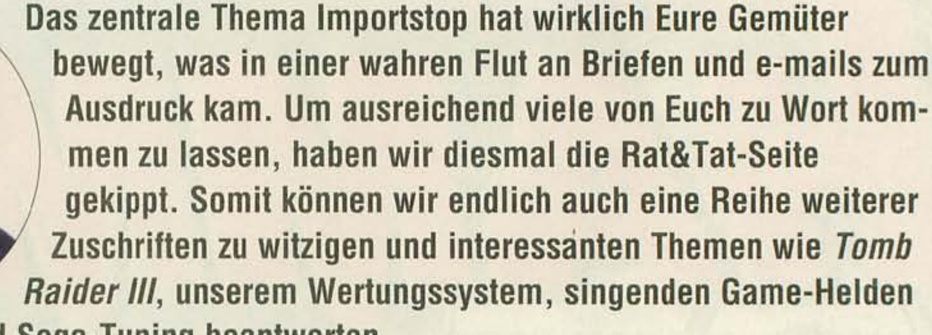
Intimes aus den Gemächern der Metalkönige

MANOWAR

Außerdem im nächsten Heft:

✦ Pro-Pain ✦ Amorphis ✦ Scorpions ✦ Richthofen ✦ Grip Inc. ✦ Fear Factory ✦ Cathedral ✦ In Extremo ✦ Iron Savior ✦ Das Ich ✦ Ulver ✦ Think About Mutation ✦ Joe Lynn Turner ✦





Das zentrale Thema Importstop hat wirklich Eure Gemüter bewegt, was in einer wahren Flut an Briefen und e-mails zum Ausdruck kam. Um ausreichend viele von Euch zu Wort kommen zu lassen, haben wir diesmal die Rat&Tat-Seite gekippt. Somit können wir endlich auch eine Reihe weiterer Zuschriften zu witzigen und interessanten Themen wie *Tomb Raider III*, unserem Wertungssystem, singenden Game-Helden und Sega-Tuning beantworten.

Forum 12/98: Importstop

Haaallo Videogames! Ich bin zum Teil ein Unterstützer dieser Importstop-Aktion, aber auch zum Teil nicht, da immer noch viele Spiele existieren, die ich in Deutschland nicht bekomme, aber trotzdem besitzen möchte. Als Beispiel wären da *Final Fantasy Tactics*, *Suikoden 2* oder die coole *Capcom-Generations*-Sammlung. Da ich aber eine Menge PAL- Spiele mein Eigen nenne, bin ich der Meinung, daß bei Games, die SICHER nach Deutschland kommen, nicht unbedingt ein Import angeboten werden muß. Allerdings bin ich manchmal schon sauer, daß es nicht wie in Japan die Sets mit wirklich hübschen Anleitungen gibt und Extra-Goodies angeboten werden. Aus diesem Grund wäre ich nicht zu 100% gegen einen Importstop. Eine Unterschriften-Aktion würde ich dennoch unterstützen. Ich hoffe, daß Sega nicht auf den gleichen Trichter kommt, denn sonst kann man auf viele Japano-Rollenspiele oder diverse amerikanische Übersetzungen dieser Rollenspiele verzichten.

Mister Kriegbaum via e-mail





Salve VG! Die Nachricht vom Importstop traf mich, wie viele andere brave Zocker auch, völlig unerwartet wie ein Schlag ins Gesicht. Es ist ja nun wirklich schon schlimm genug und eine Schande für einen demokratischen Rechtsstaat, daß wir gezwungen sind, die Bevormundung der BPjS zuertragen, aber das ist jetzt wirklich der Gipfel. Es ist einfach unglaublich, mit welcher Arroganz Sony und Konsorten agieren. Glaubt Sony etwa, nur weil es ein milliardenschwerer Konzern und derzeitiger Marktführer im Videospielebereich ist, darf es den Menschen ihre Freiheit nehmen, eigene Entscheidungen zu treffen? Ich betrachte mich als Zocker im fortgeschrittenen Stadium. Ich habe sechs Konsolen, und für fünf davon kaufe ich auch Importspiele. Und wenn ich hundert Mark für ein Videospiel ausgebe, dann will ich auch hohe Qualität dafür haben. Denn als Schüler sind hundert Mark für mich das Taschengeld von zwei Monaten! Und wenn Sony nicht fähig ist, mir eine anständige, akzeptable PAL-Version zu liefern (und seien wir ehrlich: ALLE PAL-Versionen sind mehr oder weniger schlechter als die NTSC-Versionen, ob bei Geschwindigkeit, Balken oder der Übersetzung), so ist es mein gottgegebenes Recht, mir die meiner Meinung nach beste Version eines Spiels zu kaufen. Die Argumentation der Firmen ist sowohl vom subjektiven Zocker-Blickpunkt,wie auch von objektiven, logischen Standpunkt aus nicht nachvollziehbar.

1. Zu Konamis Argument, die Spieler könnten die Story nicht verstehen. Na und? Wenn sich jemand ein JAPANISCHES Spiel kauft, dann ist er sich im klaren darüber, daß die Texte auf JAPANISCH sind, oder er ist ein ausgemachter Trottel. Und ich hoffe doch nicht, daß Konami uns das unterstellen will. Und was die US-Version angeht: Wenn jemand kein Englisch kann, dann soll er sich auch keine englischen Spiele kaufen oder ein Wörterbuch benutzen. Ich würde auf jeden Fall sagen, daß diejenigen, die durch das Nichtverstehen der Story seelischen Schaden nehmen, gegenüber den vielen eingeschworenen Zockern und Freaks, die ein Spiel lieber im ungeschnittenen, ungebremsten und authentischeren Original genießen wollen, stark in der Minderheit sind.

2. Thema Raubkopien. Also bitte! Was haben Importe mit Raubkopien zu tun? Okay, es werden Importe kopiert. Aber wenn es keine Importe mehr gibt, ändert sich dann etwas? Nein, gar nichts ändert sich! Dann werden eben offizielle PAL-Versionen kopiert und weitergegeben. Und was dann? PAL-Versionen auch verbieten? Ich selbst lehne Raubkopien ab. Ich habe mir noch nie eine PlayStation-CD kopiert und werde es auch nie tun.

Also, was ist zu tun? Können wir arme, kleine Bürger überhaupt etwas gegen die grossen Megakonzerne unternehmen, oder sind wir ohnmächtig ihrer Willkür ausgeliefert? Das kann und darf nicht sein! Wir müssen uns wehren, und alle, denen was an Videospielen liegt, müssen mitziehen! Die Spieler, die Händler, die Magazine! Unterschriftenaktionen, zeitweilige Boykotte! Was meint ihr, wenn alle mal für ein, zwei Monate keine PlayStation-Spiele und Nintendo-Module kaufen würden, das müßten die doch merken, besonders jetzt im Winter! Vereint können wir es schaffen! ZOCKER GEGEN IMPORTSTOP! Trotz der "frostigen" Lage in Deutschland viele Grüße an die gesamte VG-Crew und alle Importstop-Geschädigten da draußen.

Andreas Hofmann via e-mail



Top o'the morning to ya! Importspiele? Das Thema hat mich zuletzt bei der US-Veröffentlichung von *Resident Evil* betroffen, das ich nach den Presseberichten natürlich sofort haben mußte! Aber, aber... Mein alter Fernseher fraß keine 60 hz, und so blieb mir aufgrund akuten Geldmangels keine Wahl, als bei Freunden zu spielen.Wie oft saß ich nachts vor deren Kisten, mit offenem, verkeilten PSX-Deckel, und zockte, während es

hinter mir seelig schnarchte. Aber seitdem hat mich eigentlich nichts mehr dazu bewogen, Importe zu ziehen. Denn ich kann warten! Außerdem wüßte ich auf Anhieb kein Spiel, das so exotisch oder blutig ist, daß ich es unbedingt haben müßte, und auf Spiele wie *Metal Gear Solid* warte ich geduldig, weil ich auf eine akkurate Übersetzung hoffe (kann man ja wohl bis März verlangen !!). Natürlich verstehe ich z.B. RPG-Freaks, wenn sie beim Thema Importstop auf die Barrikaden gehen. Käme *MSG* hier auch nicht auf den Markt, wäre ich natürlich auch auf 180 !!! Aber aller Ärger ist umsonst, wer glaubt, mit Unterschriften-Sammeln etwas zu erreichen, erntet vom mir, entschuldigung, ein Schmunzeln. Aber vielleicht kommt ja noch alles ganz, ganz anders, und außerdem gibt eine verspätete PAL-Version armen Schluckern wie mir die Möglichkeit, zu sparen. Lediglich eines hat mich ziemlich aufgeregt: die gecancelte Euro-Version von *Thrill Kill*, deren US-Version ich seit ein paar Tagen höllisch auf den Fersen bin. Daß Ihr das Thema mal kurz in den Leserbriefseiten abgekanzelt habt, ohne näher darauf einzugehen oder wenigstens noch ein paar Screenshots nachzuschieben, hat mich doch bitter enttäuscht !! Und daß dieses Spiel dem Europäischen Markt einen, ich zitiere, "irreparablen Schaden" zufügen könnte, darüber kann ich nur bitter lachen. Diese Spiele haben eine Faszination, der ich mich nicht entziehen kann, aber daß sie Gewaltbereitschaft fördern, diese Aussage läßt mich immer wieder ungläubig den Kopf schütteln.Wer aufgrund eines Spieles zuschlägt oder sonstige Übeltaten begeht, der hat doch schon vorher geistige Störungen! Und daß Ihr einen solch moralinsauren Kommentar zu einem Spiel abgebt, das zumindest auf Screenshots und den Internetsites einen so überragend gestalteten Eindruck macht, und nicht mal auf die technische Seite eingeht, zeigt, wie tief Ihr seit der (Gott sei Dank gescheiterten) Einführung Eures "Keine Wertung"-Anti-Smileys gesunken seid. Etwas enttäuscht von euch,

Björn Heinbach , Lautertal Engelrod



Hallo VG Redaktion, ich bin ein VG Leser der ersten Stunde und möchte nun auch meinen Senf zum Froumthema Importstop dazugeben. Ich bin übrigens 24, habe ein US-SNES, US-MD, JAP-SATURN, DT-PSX mit Umbau, meinen alten C64 und ein Atari VC2600. Meinen PC habe ich verkauft, weil ich das Wettrüsten satt hatte. Für das Geld kaufe ich mir jetzt einen Import-Dreamcast. Kommen wir aber zu Thema. Meiner Meinung nach ist das Ganze kompletter Unsinn. Ich kann mir zumindest nicht vorstellen, daß die "wenigen" Freaks, die unbedingt das Japan- oder US-Original haben müssen, großartig die Absatzzahlen in Europa (Deutschland) beeinflussen. Außerdem, die Freaks wissen, worauf sie sich einlassen, wenn sie Importe kaufen (Verständnissprobleme und dergleichen), deshalb scheint es mir, als wollte Sony seine Kunden bevormunden. Wenn Sony dennoch den Importstop durchsetzt, dann werde ich mir diese eben per Internet (Firmen-PC) bestellen. Meine Argumente, mir Importe zu kaufen sind wohl größtenteils die gleichen, wie die der anderen:

1. Jahre auf ein Spiel gewartet und es unbedingt haben müssen, weil weitere drei bis zwölf Monate unerträglich wären.
2. Weil die Übersetzung ins Deutsche einfach nur grausig ist. Ich habe mich davon selbst bei z.B. *FFVII* überzeugt (Freund mit nicht umgebauter PS). Da könnte es ja selbst mein Hase (Schlappohren und Fernseh-Junkie) sicherlich besser .
3. Die Atmosphäre bei einigen Games ist bei deutschen Versionen einfach nicht die gleiche, wie bei einem Jap-Import (z.B. *Parodius*).
4. Weil man bei schlechter Anpassung mit Geschwindigkeitsverlusten fast 100%ig rechnen muß - von den PAL-Balken ganz abgesehen. Ich habe meine Erfahrungnen mit dem SNES und MD gemacht.
5. Man kommt nicht in den Genuß aller Perlen, die es da so gibt. (z.B. *Radiant Silvergun*-SAT od. *World Advanced Military Commander*- SAT, um nur zwei zu nennen, die mir gerade so einfallen).

Das alles soll jedoch keineswegs heißen, daß ich keine dt. Versionen kaufe. Wenn aber die o.g. Punkte zutreffen, dann kann mich keiner mehr halten, dann zahle ich auch 180,-- Mark für z.B. *Star Fox* jap. (SNES). Meiner Meinung nach sollte Sony seine Energie lieber in einen vernünftigen Kopierschutz stecken! Ansonsten bleibt mit nur, Euch zu Eurem tollen Magazin zu beglückwünschen. Weiter so! Beste Grüße,

Roland Klak via e-mail

4M Werbeagentur Gräfelfing

Alles Banane in Englisch?

Hol' dir **Spot on**! Damit lernst du Englisch mit links.

Coole Stories, starke Themen: über Stars, Musik, Film, Computer, Natur, Zukunft, Fun, Freunde auf der ganzen Welt und mehr.

Alles aktuell, alles im **XL-Format**, alles in Easy English, mit deutschen Einführungstexten und Worterklärungen.

Mehr verstehen, leichter lernen.

Alles Banane?

Spot on – das neue Jugendmagazin in Englisch. Ab 13.1.99 alle 14 Tage neu für nur DM 2,80.



Ja, bin ich denn bekloppt?! Seit nunmehr über neun Jahren bestelle ich mir für sämtliche Konsolen, die ich besitze oder besessen habe, fast ausschließlich Importspiele, da vor allem zu SNES-Zeiten Rollenspiele, von einigen Ausnahmen abgesehen, eh nie das Licht des deutsches Marktes erblickten. Doch zum Glück gibt es immer wieder Menschen - in diesem Fall die Sony-Chefetage - , die es verstehen, die Idylle eines Videospiele-Freaks zu zerstören. Wir (eben die Importler) sind absolut bereit, hohe Summen für Import-Module oder -CDs auf den Tisch zu legen, sei es aus Sammelleidenschaft, oder auch nur, weil man die dämlichen "Lindenstraßendeutschübersetzungen" einfach nicht ertragen kann. Ich habe gute Connections zu mehreren Import-Händlern und wäre traurig, diese abbrechen zu müssen, weil auch sie mir keine Titel wie *Xenogears* oder *FF Tactics* mehr besorgen können. Sonys Glück ist, daß die PlayStation-Jünger zu 80 Prozent Neueinsteiger auf dem Videospielsektor sind, die noch nie was vom NES oder dem Mega Drive gehört und die PS im Kaufhof erstanden haben, weil Ihr Vater sie auf die *TR*-Anzeige in der Xxxx-Zeitung aufmerksam gemacht hat (Lara möge mir verzeihen). Diese Leute haben ja keine Ahnung, daß durch Sonys "Antiraubkopiermaßnahmen" etliche Importhändler vor dem Existenz-Aus stehen. Deshalb: Importe forever! Bis dahin

Thomas Webler, Hachenburg

Es gibt eigentlich nur einen vernünftigen Grund seitens Sony, auf diesem Importverbot zu bestehen und der widerspricht in der Tat den Ausführungen von Andreas, am Raubkopierproblem ändere sich bei einem Stop nichts. Kommen nämlich keine Importe mehr ins Land, können die Games auch nicht frühzeitig als NTSC-Versionen kopiert werden und bereits Monate vor dem PAL-Release im großen Stil die Runde machen. Ich denke, genau das ist es, wovor Sony Angst hat. Dem könnte man nun aber entgegenhalten, daß man sich eben lieber um einen anständigen Kopierschutz kümmern sollte, anstatt die zahlenmäßig geringe Menge an Import-Fans und damit auch die Import-Händler zu vergraulen. Genau die waren es nämlich, die der PlayStation zu ihrem coolen Image verholfen haben. Ganz so schlimm scheint es mit dem Stop jedoch noch nicht zu sein, denn bei unseren Stamm-Händlern orderten wir (neben unseren Internet-Quellen) noch ganz normal z.B. *Rogue Squadron*, *A Bug's Life* oder *Ridge Racer Type 4* - allesamt Titel, die eindeutig nach dem von Sony-preigegebenen Ultimatum eingeführt wurden und somit eigentlich nicht mehr verkauft werden dürften. Noch ein Wort zur *Thrill-Kill*-Kritik von Björn: Dieses Brutalo-Spiel ist noch nie irgendwo erschienen und wird es aller Voraussicht auch nicht. Deshalb gibt es auch keinen Grund, darüber zu berichten. Nur soviel: Es spielt sich wie *Fighting Force* und ist zumindest technisch ganz ordentlich, wenn das Gameplay auch als relativ primitiv bezeichnet werden muß. Ihr steht in einem Raum mit drei Gegnern und müßt alle durch Finishing Moves in ihre Einzelteile zerlegen. Weder Special Moves noch Animation sind jedoch hier der Rede wert. Auch die Render-Sequenzen nach dem Durchspielen sind eher stümperhaft. Meine bzw. die Meinung der in der VG 12/98 zitierten Product Manager, "eine Veröffentlichung hierzulande würde der Videospiel-industrie einen irreparablen Schaden zu-fügen", ist natürlich so zu verstehen, daß ein solcher Titel ein gefundenes Fressen für alle Medien mit einer Aversion gegen Videospiele wäre und somit die Aufmerksamkeit der sowieso schon gnadenlosen BPjS noch gezielter auf die Branche lenken würde. Die Konsequenz wäre eben noch weiter zusammengeschnittenere Games oder gar Komplett-Verzicht auf eine Veröffentlichung - und das kann nicht im Interesse aller sein!

Lara-Kritik

Hallo, Ihr von der VG-Redaktion! In Eurer neuesten Ausgabe habt Ihr ja einen sehr schönen Bericht über TR III ! Spontan möchte ich hierzu meine Kritik äußern, da Ihr ja die guten Dinge dieses 3. Teile alle aufgezählt habt. Also - zuerst scheint Lara fast verstummt zu sein. Kein "Ahaaa", wenn sie etwas von der - sehr spärlichen Munition oder so findet. Auch erfolgt kein "Uhhh", wenn sie gegen ein Hindernis läuft. Ebenso wird nicht mehr am unteren Bildschirmrand angezeigt, was sie nun gefunden hat. Schade eigentlich, denn dies war immer sehr hilfreich. Auch ist die nun endlich vorliegende Analogsteuerung fast für die Katz. Viel zu ungenau und in hektischen Situationen viel zu unpräzise! Also wieder mal mit dem Steuerkreuz an das neueste Abenteuer, welches eigentlich eine Mischung aus *TR I* und *TR II* ist. Doch der absolute Hammer ist diese verkorkste Speicherfunktion! War es denn nicht schon in *TR I* schwer genug, den bläulichen Speicherkristall zu finden, so war es doch - relativ gesehen - oft zum richtigen Zeitpunkt, um die Erfolge abspeichern zu können. In *TR II* haben sich sehr viele über den extremen Schwierigkeitsgrad aufgeregt - doch dies wurde insofern abgemildert, als man beliebig an jeder Stelle speichern konnte. Doch was da in *TR III* geboten wird, ist schon eine Zumutung. Kaum mal ein Kristall zu finden. Die Rätsel sind noch schwieriger geworden, die Secrets kaum zu finden (wenigstens nicht alle !). O.K. , ich habe mich bisher nur durch die ersten zwei Unterlevel von "Indien" durchgekämpft. Doch was da bereits an Zeitlimits, Fallen und Verstecken geboten wird, läßt ja einiges



befürchten. Sicher, für diejenigen, welche *TR II* gemeistert haben, mag es ja scheinbar noch angehen, aber Neueinsteiger sind da sicherlich eher gefrustet! Trotz des grafischen Hochgenusses, der Detailverliebtheit und der - immer noch - guten Story hat Lara nun leider auch schon "Alterserscheinungen". Wenn die Programmierer keine bessere Alternative wissen, als die Speicheroption einzuschränken, um ein Spiel spannender zu machen, dann wird's Zeit, daß Frau Croft ein Museum eröffnet oder Professorin in Cambridge wird! Dies wird sicher wieder mal ein Spiel sein, wo die Nachfrage nach "Spieleberatern" enorm groß sein wird! Welcher normale Spieler findet denn bitte alle Geheimnisse? Zum Schluß noch meine Glückwünsche für das gute Preview und den Test von Euch, Grüße

Oliver Mühleisen via e-mail

Mit Deiner Kritik triffst Du genau ins Schwarze, Oliver! *Tomb Raider III* gehört zu den mit Abstand schwierigsten Spielen, die je für die PlayStation erschienen (unser Newcomer Axel, dem wir den Mini-Spieleberater in dieser Ausgabe aufs Auge gedrückt haben, weiß ein Lied davon zu singen!). Das liegt eben mit darin begründet, daß die Extras nicht mehr beleuchtet werden,

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

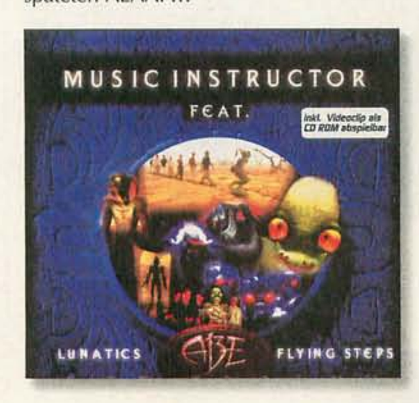
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Leserpost
Gruberstr. 46a
85586 Poing

oder via Email: rkarels@wekanet.de

verdammt wenige Speicherkristalle verfügbar sind, und die Level komplexer als je zuvor gestaltet wurden. Bei meinem Test hatte ich natürlich einen Cheat für unendlich Speicherkristalle, sonst würdet Ihr außer einem *TRIII*-Test wahrscheinlich nichts anderes mehr in der VG lesen. Nicht umsonst hat das Game deshalb den maximalen Schwierigkeitsgrad von neun Punkten bekommen. Ein Schlitzohr, wer jetzt vermutet, daß die Jungs von Core Design/Eidos mit dieser Maßnahme den Verkauf von Spieleberatern ankurbeln wollten.

Videospiel-Stars in der Musikbranche

Hi VG-Team! Schon vor einigen Monaten ist mir das Video zu "Twift" von Mouse On Mars aufgefallen, da mir das sehr nach einem Computer- oder Videospiel aussah. Jetzt habe ich den Test von *Space Station Silicon Valley* gesehen und DAS Déjà-Vu-Erlebnis meines Lebens gehabt - soll heißen, das Video zu "Twift" basiert auf diesem Spiel! 2. Fall: Das neue Video von Music Instructor mit den Flying Steps, "Get Freaky", sieht stark nach einem Abenteuer eines gewissen Abe aus... odd! Wißt Ihr irgendwas über diese Videos? Ist das ein neuer Trend in der Musikbranche oder purer Zufall? Mit freundlichsten Grüßen und einem verspäteten ALAAF!!!



Carsten Göldner, Berlin

Scheint in der Tat so, daß in den Medien ein gewisses Umdenken stattgefunden hat. Wurden früher haufenweise Kinostreifen in mehr oder weniger miserable Konsolen-Games umgemünzt, geben heute die Videospiele-Stars den Ton an. Die *Tomb Raider-* und *Resident Evil*-Movies nehmen z.B. immer konkretere Formen an, und bekannte Charaktere treten in Musik-Videos auf. Triple-M Musik aus Berlin hat in der Tat Abe-Material für Ihr Video zu "Get Freaky" bei Oddworld und GT Interactive angefordert. Auch im coolen Elektro-Song selbst sind einige schräge Abe-Sound-Samples zu hören. Durch diese Art Cross-Promotion haben schließlich beide was: GT profitiert durch zusätzliche Werbung, und East West Records nutzt den Bekanntheitsgrad der Figur als Absatz-Ankurbler.

Wertungsprozente

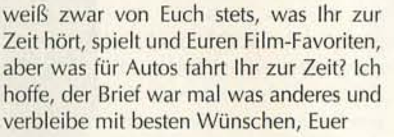
Hi VG-Team! Seit geraumer Zeit beschäftigt mich bei der Auswahl der für mich interessanten Titel ein Punkt, den ich bis jetzt nicht klären konnte. Sind Eure Bewertungen eigentlich systemübergreifend oder systembezogen zu verstehen? Bekommt z.B. ein Formel-1-Spiel auf dem N64 von Euch eine fiktive Grafikwertung von 70 Prozent und ein anderes Formel-1-Game auf der PlayStation eine fiktive Grafikwertung von 80 Prozent, sieht dann im Endeffekt der PS- oder der N64-Zocker in diesem Kontext die hübschere Grafik? Ich meine, hat dann die PlayStation wirklich die bessere Optik (also systemübergreifende Wertung) oder sieht der N64-Renner trotz geringerer Wertung besser aus, da Nintendos Kiste insgesamt mehr Leistung draufhat (systembezogene Wertung)? In diesem zweiten Fall würde das bedeuten, daß beide Spiele auf grafisch ähnlichem Niveau angesiedelt wären. Mit freundlichem Gruß,

Christoph Wiethaus, Olching

Die Antwort auf Deine Frage steht in unserem "So werten wir"-Vorspann, der normalerweise die Teststrecke anführt. Normalerweise bedeutet nun, daß wir ihn in letzter Zeit (z.B. in der VG 11/98 und 12/98) aus Platzgründen im Glauben, Ihr könnt ihn schon auswendig, weggelassen haben, um noch mehr Platz für aktuelle Themen zu haben. Offensichtlich besteht aber doch hin und wieder Unklarheit. Also, unsere Grafik/Sound-Wertungen sind stets systembezogen und orientieren sich somit nur an der jeweiligen Konsole, während die Spielspaßwertung systemübergreifend gilt. Ein N64-Racer mit 75 Grafikpunkten kann also durchaus hübscher aussehen als sein PS-Pendant mit deren 80.

Sega-Tuning aus Sachsen

Liebes VIDEO-GAMES-Team! Ich möchte mich beim gesamten Redaktionsteam für die "Fidschou Gehms" (sächsisch) bedanken. Ein großes Lob dabei für den Szene Chat und die Eventbesuche. Ich bin 23 und begeisterter Extrem-Downhill-BMXer, und mein Zimmer ist voll von ferngesteuerten Autos und SErvice GAmes. Darüber hinaus lächelt mich lebensgroß Steve Urkel von der Tapete an, was in meinem Alter nicht nur meine Eltern stört, da diese noch bei mir wohnen. Den Vogel abgeschossen habe ich jedoch meiner Meinung nach mit dem für Autorennen aufgebauten Rennpolo, mit dem ich den Sega'schen Gedanken auf der deutschen Autobahn auch jenseits der 260 km/h weitertrage. Einen kleinen Auschnitt aus dem Tuning-Buch gefällig? Bitte sehr: Corraod G 60 Motor, 305 Grad Nockenwelle, Digi-Tech-Motorelektronik mit geändertem Steuergerät, vergrößerter Ladeluftkühler, Miniturbo in der Benzinleitung, komplette Scirocco II 16 V Vierkolbenbremsanlage gelocht, geschlitzt, Lackierung *Sonic*-blau, Leistung ca. 330 PS ohne Lachgas. Bitte informiert Euch bei der nächsten Gelegenheit beim TÜV hinsichtlich einer Einbaumöglichkeit für mein Sega-Arcade-Lenkrad! Ach, und noch was: Ich weiß zwar von Euch stets, was Ihr zur Zeit hört, spielt und Euren Film-Favoriten, aber was für Autos fahrt Ihr zur Zeit? Ich hoffe, der Brief war mal was anderes und verbleibe mit besten Wünschen, Euer



Christoph Krause, Groitzsch



Wahnsinn, ein aufgemotzer Renn-Polo mit Sega-Verzierung - Werk eines echten Fans!



So schaut Christophs Bolide von innen aus - hmm, in Sachsen scheinen die wahren Renn(spiel)-Fans beheimatet zu sein.

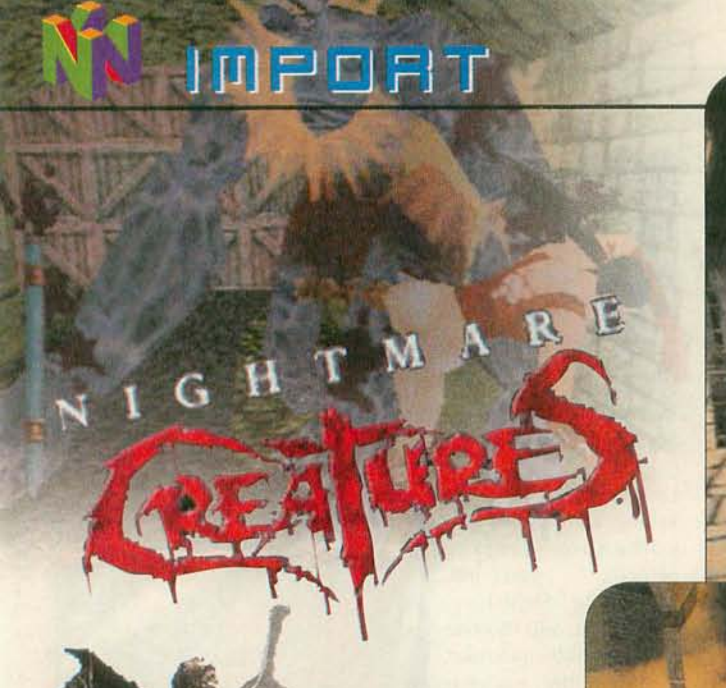
Wow, dieser Brief und das dazugehörige Auto sind wirklich außergewöhnlich! Spitzenmäßiges Design und Idee! Hast Du schon mal daran gedacht, Dich von Sega sponsern zu lassen? Ich an Deiner Stelle würde dort anrufen und mich erkundigen! Nimmst Du damit an echten Rennen (keine illegalen!) teil? Electronic Arts USA sponsert unseres Wissens im Zuge der *Small-Soldiers*-Promotion ein lokales Racing Team. An eine Einbaumöglichkeit plus TÜV-Siegel für das Sega-Wheel will ich irgendwie nicht so recht glauben...Du willst unsere derzeitigen Boliden wissen? O.K., hier sind Sie, auch von unseren Abtrünnigen Wolfi und Tet:
***Ralph:* Porsche 911 Carrera 2 Tiptronic Coupé (Typ 964)**
***Dirk:* Nix, da sein Lappen wegen Formel-1-Training auf der Autobahn noch immer bei den Gesetzeshütern verschimmelt.**
***Tet:* Hat noch nie einen Führeschein besessen (wir bezweifeln, daß er ihn nun ausgerechnet in Tokio machen wird!)**
***Axel:* Klappriger Audi 80 Baujahr '83 mit mysteriösem, roten Aufkleber.**
Wolfi:Windiges Golf Cabrio im Proll-Look.

WEB-SITE DES MONATS

Wer nach unserem Rogue Squadron-Import-Test nostalgische Gefühle entwickelt und die alte Star-Wars-Liebe wiederentdeckt hat, sollte unbedingt bei www.starwars.com vorbeisurfen. Hier findet Ihr wirklich alle Infos zu sämtlichen sechs Teilen der Saga: Locations, Figuren, Artworks, Stories und vieles mehr. Eine sehr empfehlenswerte Site!

FORUMTHEMA

Das Dreamcast ist draußen, Sony führt den Markt an, und Nintendo hält sich im Zuge der *Zelda*-Mania wacker. Glaubt Ihr, daß diesmal drei mächtige Konsolen gleichwertig nebeneinander bestehen können? Zu 16-Bit-Zeiten tobte der Kampf Sega/Nintendo, im 32/64Bit-Zeitalter schied Sega mit dem Saturn schließlich erst gegen die "Finalisten" Sony/Nintendo aus, wo hingegen die Amateure 3DO und Jaguar nicht mal die Anfangshürde schafften. Also, ran an die Rechner und Schreibgeräte!



Mit Combos lassen sich sogar einzelne Arme dieser Spinnenkreatur abschlagen.

Das Feuer der Kanalisations-Hydra sieht nicht mehr so crisp wie bei der PS-Version aus.

Die fetten Stein-Golems vertragen einiges, bis sie endlich klein beigeben.

Knapp ein Jahr nach dem Release der PlayStation-Version ist das 3D-Horror-Beat'em-Up-Adventure *Nightmare Creatures* von Kalisto auch für das Nintendo 64 erhältlich - zumindest als US-Import durch Activision, den dortigen Publisher und somit uncut! Eines der größten Mankos der Sony-Variante ist nun auch abschaltbar, doch dazu später mehr. Laßt uns zunächst ein paar Worte zur Story verlieren, die von den Entwicklern geschickt in die reale Geschichte Londons – dem Ort der Handlung – eingeflochten wurde und besonders *Residen-Evil*-Freunde ansprechen sollte. Das große Feuer von 1666 wurde hier als Ergebnis von Brandstiftung durch den ehrenwerten Schriftsteller Samual Pepys in den Katakomben der *Brüderschaft* Hecate interpretiert. In dieser düsteren Vereinigung wurden unter dem Deckmantel wissenschaftlicher Forschung Versuche mit Pest- und Tollwut-Viren an Leichen mit dem Ziel vorangetrieben, einen Übermenschen zu schaffen (Na, kommt Euch die Story bekannt vor?). Pepys erkannte jedoch die wahren Ziele dieser Weltherrschafts-Fanatiker und setzte dem Treiben durch das Feuer ein Ende. Bis auf sein Tagebuch, in dem er alle Informationen inklusive der Mutations-Formeln fein säuberlich dokumentierte, wurde dadurch die Bruderschaft komplett ausgelöscht. Doch 170 Jahre später gerät das zerfledderte Tagebuch in die Hände von Adam Crowley, einem Neo-Sympathisanten von Hecate, der die Experimente erfolgreich fortsetzt und eine Armee grauenvoller Mutanten auf London losläßt. Nun steigt Ihr ins Geschehen ein. Entscheidet Euch für den Priester Ignatius Blackwood mit seiner Lanze oder die säbelschwingende Amazone Nadia F. und säubert die Straßen von den Zombies, Werwölfen und Riesen-Golems! Neben den Standard-Kick- und Slash-Aktionen lassen sich auch diverse Combos aktivieren. Alle ein bis zwei Level wird Euch eine neue Kombination verraten, die Ihr in Eurem Logbuch jederzeit nachblättern könnt. Manche der insgesamt 21 unheimlichen Kreaturen lassen sich von normalen Attacken auch nicht einschüchtern – nur durch Combos (z.B. zwei Säbelstreiche, gefolgt von einem Overhead-Kick und einem Scherenschlag) geben sie letztendlich klein bei. Mit harten Angriffen (Stick nach plus Slash/Kick) oder den allerorts in Kisten versteckten Waffen (Dynamit, Fackeln, Tretminen, Pistolen, Mittelalter-Schnellfeuer-Special, Blitz, Blendgranaten oder Giftgas) lassen sich den vielarmigen Höllenkreaturen auch einzelne Extremitäten abtrennen, oder Ihr macht aus einem Zombie zwei: Nadias Flug-Kick ist beispielsweise so stark, daß sie Werwölfe, Riesenratten & Co. bei geschicktem Timing in der Mitte entzweischlagen (Ketchup-Fontäne inklusive) kann. Hier liegen die Unterschiede zur offizi-



Und da waren es plötzlich zwei statt einem Zombie...

Leider ist der schwarze Nebel in der N64-Version immer noch sehr dicht.

Info

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Horror-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Kalisto/Activision
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Controller Pak, Paßwort
Features:	Rumble Pak Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	18
Sprachkenntnisse:	









Mehrere Gegner: Waffe ziehen!



Ihr lernt gerade einen neuen Move.



Tentakelmonster in den Docks.



Das On-Screen-Combo-Nachschlagewerk.

ellen deutschen PS-PAL-Version (siehe Kasten). Geblockt werden und mit den C-Buttons seitlich ausgewichen (Strafing) kann natürlich auch – selbst eine 180-Grad-Lara-Wende beherrschen Nadia und Ignatius. Die 20 Stages, durch die Ihr den fiesen Crowley und seine Monster-Gefolgschaft vom Park, Hinterhöfen, der Kanalisation, den Docks, der Kathedrale, dem Friedhof und vielen weiteren Szenarien hetzt, werden auch zunehmend komplexer, so daß Ihr schon mal die zoombare Karte zu Rate ziehen solltet. Leider ähnelt sich der Levelaufbau ab ca. Level acht immer mehr, und die Motivation wird deshalb nicht auf höchstem Niveau gehalten. Dafür entschädigen die ausgebufften Auftritte der Dämonen, Insekten und Tentakel-Monster: Werwölfe springen plötzlich aus stehenden Särgen und hinter Statuen hervor, Riesengreifarme durchschlagen eine Wand vor Euch, und Zombies schieben ihre Grabplatten beiseite. Am schon in der PS-Version eklatant vorherrschenden schwarzen Nebel hat man für die N64-Version offensichtlich nicht mehr gearbeitet – in diesem Spiel kann man das aber durchaus in Kombination mit den gruseligen weißen Schwaden als atmosphärisches Element durchgehen lassen. Die Kameraperspektive der Echtzeit-3D-Grafik läßt sich nach wie vor nicht beeinflussen, so daß Ihr manchmal mit einem ungünstigen Blickwinkel leben müßt. Dafür läßt sich aber endlich das lästige Adrenalin-Meter abschalten, das in der PS-Version einem extrem nervigen Zeitlimit gleichkam. Dadurch könnt Ihr endlich ohne lästigen Zeitdruck die geheimen Passagen der Stages erforschen. Da kann man auch verschmerzen, daß die Farben und Texturen nicht mehr ganz so knackig wie auf Sonys 32-Bitter dargestellt werden. Dies wird bei der vierköpfigen Hydra in der Kanalisation – dem Endgegner von Level vier – besonders deutlich: Das gespeite Feuer wirkt in der Tat einen Tick verschwommener. Trotzdem sollten sich Horror-Import-Freunde die N64-Variante von *Nightmare Creatures* nicht entgehen lassen, nicht zuletzt wegen der Uncut-Splatter-Effekte (Kids: Hände weg!) und des abschaltbaren Adrenalin-Balken. *rk*



Die PS-Version



Obwohl wir die Sony-Version von Kalisto (*Das fünfte Element*) schon in der VG 11/97 getestet (und kanpp mit einem Classic ausgezeichnet) haben, war das Horror-Beat'em-Up erst einige Zeit später wirklich zu kaufen, da sich Sony aufgrund der Splatter-Thematik wohl Sorgen wegen einer möglichen Indizierung machte. Aus diesem Grund wurde nochmal die "Harmlosigkeits"-Schere angesetzt, so daß Zombies und Monster jetzt u.a. eine undefinierbare schwarze Flüssigkeit bluten (siehe Screenshot). Außerdem erhielt das PS-NC eine "Ab 18"-Freigabe.





Auch in der nahen Zukunft machen Terrorbanden vor Regireungsgebäuden nicht halt.

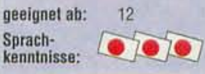
Am siebten Juli 1999, sechs Jahre nach einem mysteriösen Bombenanschlag, stürzen sich zwei japanische Teenager in ein halsbrecherisches Abenteuer, um dem Geheimnis des hinterhältigen Attentats auf den Grund zu gehen. Makoto, ein hühnerbrüstiger College-Student, verlor bei jenem Terrorakt seine Eltern. Joshua, ein der Polizei nicht ganz unbekannter Neo-Rebell, nutzt seine Verbindungen zur tokioter Unterwelt, um die Hintergründe eben dieses Anschlags zu erforschen. Als sich ihre Wege kreuzen, entfaltet sich ein komplexer Plot um eine Rasse, die den prophezeiten Weltuntergang als ihre oberste Maxime ansieht. Mithilfe einer Tarnorganisation, der sog. NAX, soll dies gelingen. Spätestens hier müßte einem deutlich werden, daß man ohne tiefgreifende Kenntnis der japanischen Sprache dem Weltuntergang wohl ziemlich unbeholfen gegenübersteht! Während die Story eine gute Figur macht, gibt das Gameplay nur Stoff für eine saftige Bruchlandung her. Die Aufgaben des Spielers beschränken sich auf das Auswählen verschiedener Optionsmöglichkeiten, so z.B., ob man lieber Kaffe oder eine Tasse grünen Tee zu sich nehmen möchte. Falsch machen kann man eigentlich nichts. Äußere und innnere Handlung sind zwar untereinander verflochten, laufen jedoch linear und nicht beeinflußbar ab. Eine weitere Aufgabe besteht darin, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. That's it! Sowohl Makoto als auch Joshua agieren völlig unabhängig voneinander. Wann immer Ihr auf eine Person trefft, wird diese im "Global History"-Screen aufgelistet. Schlüsselpersonen schließen sich Eurer Party an oder warten an gewissen Orten auf Euer Hilfegesuch. Sobald ein Markerpunkt erreicht wird, wechselt das Szenario in ein neues Kapitel. Ein Inventory ist zwar nicht vorhanden, dennoch werden einmal aufgelesene Gegenstände automatisch eingesetzt.



Keine Panik, Ihr klickt eh nur in Textkästen herum, blutige Zwischensequenzen fehlen!

Grafisch darf man von *July* nicht allzu viel erwarten. Selbst die nicht animierten, dafür aber schönen Portrait-Grafiken im HiRes-Modus sowie sporadisch auftauchende FMV-Sequenzen kommen einfach nicht zur Geltung. Der Sound reicht von unauffälligem, teils interaktivem (hört, hört!) MIDI-Gedüdel, bis hin zu romantischen Themen von Erik Satie. Fortyfives Debut ist allem Anschein nach in die Hosen gegangen, äußerte sich selbst die japanische Fachpresse nur zurückhaltend über das textlastige Adventure. Die Programmierer hätten sich ruhig ein bißchen am Konami-Klassiker *Snatcher* orientieren dürfen. *ds*





INFO

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	GD (Giga Disk)
Hersteller:	Fortyfive
Testversion:	Game Zone
Spieler:	1
Speicheroption:	VMS 1 Block
Features:	kein einziges
Schwierigkeit:	2
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	12
Sprachkenntnisse:	







Wir heizen dem Boßgegner in seinem fetten Truck mit einem Napalm-Regen ein.

Vorsicht: Auch Lady Flower-Power weiß mit ihren Waffen umzugehen...

Gegen Lenkraketen hat der Gegner keine Chance- da hilft nur noch ein Warpfeld.

989 Studios

Diese US-Software-schmiede produziert derzeit Spiele wie am Fließband (u.a. *Cool Boarders 3, Rally Cross 2* und *Running Wild*) und unterhält analog zu EA Sports ein eigenes Sport-Label namens 989 Sports (*NBA Shootout '99, NHL Faceoff '99* & Co.) - ohne jedoch bis jetzt einen VG-Classic einsacken zu können.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Auto-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	989 Studios
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 via Multitap
Speicheroption:	Memory Card 1 Block, Paßwort
Features:	Dual Shock Support, Multi Tap Support
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	16
Sprachkenntnisse:	





Nachdem Activisions *Vigilante 8* der *Twisted Metal*-Reihe als König des 3D-Auto-Kriegs mittlerweile grafisch und spielspaßtechnisch den Rang abgelaufen hat, versuchen die 989 Studios (siehe Kasten) mit einem neuerlichen Aufguß nun den Ruf des PS-Oldies zu retten. Vom spielerischen Ansatz her schlagen beide Titel genau in die gleiche Kerbe: Ein gutes Dutzend extrem flippiger Charaktere plus vier Bosse mit ihren noch abgedrehteren, mit allerlei Waffen auffrisierten fahrbaren Untersätzen (z.B. der Tod persönlich im Zweisitzer-Bike oder der psychopathische Clown im Twin-MG-bestückten Ice-Cream-Truck) bekriegen sich in zehn morbiden und apokalyptischen Arenen (Hangar 18, Washington D.C. nach Atomschlag, Ägypten etc.). Jeder Krieger (witzige Sprachausgabe im Select-Screen!) verfügt über ein Standard-Zwillings-Geschütz ohne Munitionsbegrenzung. Der weitaus größere Spaß liegt jedoch massenweise in den Levels verstreut herum: Verschiedene Raketen, Napalm, Ricochet-Bomben, Mortar, ferngezündete Minen und Turbos laden zum Ausprobieren und Pulverisieren der gnadenlos verrückten Gegnerschaft ein. Ihr könnt dabei soviele Waffen wie möglich aufnehmen und mit den L-Shoulder-Buttons nach Belieben auswählen und via Special Moves die feurigen Grüße auch nach hinten abfeuern (Rückspiegel zuschalten!). Auch Combo-Attacken sind drin: Friert z.B. einen Gegner ein, jagt ihm eine Multi-Raketensalve rein und plaziert zu guter Letzt noch eine Remote Bombe daneben, die Ihr im Wegfahren als bleibende Erinnerung zündet. Außerdem besitzt jeder Bolide noch eine Special-Attacke und einige Stages haben ganz eigene Waffen zum Aufsammeln. Da das Turnier von einem bizarren Alien namens Calypso organisiert wird, gibt's auch unrealistische Stage-Details wie Warp-Löcher, die Euch woanders wieder ausspucken. Die Anzahl der Gegner steigt von Runde zu Runde an (gegen vier wird's schon echt happig), und dummerweise halten die auch noch zusammen. Via Multitap könnt Ihr diesen US-Import auch mit Splitscreen zocken. Zum Thema passender Hard'n'Heavy-Sound wird von Rob Zombie beigesteuert. Spielerisch ganz gelungen, fällt *TM3* jedoch vor allem grafisch ziemlich ab. Die Explosionen, Lichteffekte und das Stage-Design sowie das miese Intro haben lange nicht die Klasse eines *Vigilante 8*. Schade auch, daß ein Zielerfassungssystem oder Waffen-Special-Moves wie in *V8* (z.B. wird dort aus einer normalen Rotations-Kanone ein Geschoß-Feuerwerk) fehlen. Resümee: Wer auf Auto-Combat steht, wird grafisch bei *V8* klar besser bedient. Die Gameplay-Unterschiede sind jedoch nicht so gravierend. Vier Spieler können dagegen nur bei *TM3* ran. *rk*

Yeah, die TW3-Lunatics legen mit Raketensalven und Mörsern eiskalt das weiße Haus in Schutt und Asche!



In der Area 51 sind alle erledigt, weiter geht's auf dem Nordpol - die Grafik könnte allerdings crisper sein.



STEAM-HEART'S
スチーム・ハーツ

Ein echtes Paradoxon: *SH* sieht auf den Screens um Klassen besser aus als live!

Ihr könnt bis zu drei Special Weapons gleichzeitig halten und abfeuern.

Die Endgegner sind wie das komplette Spiel absolut platt und zweidimensional.

Als wir im Internet zum ersten Mal etwas über diesen mysteriösen Adult-Shooter gelesen haben, mußte *Steam Heart's* natürlich postwendend importiert werden! Wo liegt nun der besondere Reiz dieses Vertikal-Scrollers von TGL, der seinen Ursprung 1994 auf der PC-Engine hatte? Nach einem eher enttäuschenden Intro werdet Ihr ohne große Umschweife und Optionen als Kommandant eines Raumers gleich mitten ins laserhaltige Geschehen katapultiert, das in dieser Form schon zigmal auf den 16-Bit-Konsolen zu sehen war: Ihr könnt Euren Standard-Schuß durch eine Reihe von Extras, die wie Sand am Meer auf dem Bildschirm herumwuseln, aufpeppen und ausbauen. Vom konzentrierten Laserstrahl, breitgefächerten Streuschuß über feuernde Sidekicks bis hin zu Homing-Drohnen findet Ihr den gesamten 2D-Shoot'em-Up-Standard. Außerdem dürfen bis zu drei Special Weapons gehortet werden, die den Screen beim Einsatz kurzzeitig in ein kleines Explosions- und Flammeninferno tauchen, Euch mit einem Schutzschild umgeben oder Euch auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen ("Hilfe, ich will wieder langsamer werden!"). Im Gegensatz zu den meisten Genre-Konkurrenten gebt Ihr nach einem Treffer nicht sofort den Löffel ab, sondern besitzt einen Energiebalken, der schon einige Treffer verkraftet. Dafür ist aber nach diesem einen Leben Schluß. Instant-Continues sind nur im 2-Player-Mode verfügbar.

Spielt Ihr allein, heißt's nach einem Absturz den Level komplett neu in Angriff nehmen. Ballert Ihr Euch erfolgreich durch eine Stage, dürft Ihr gegen einen mächtigen Boßgegner (Metalldrachen, fette Mechs etc.) antreten, die von leichtbekleideten Animé-Schnecken in Reizwäsche (Strapse, Hot Pants: Wow!) kommandiert werden. Nachdem Ihr selbige Festungen in Schutt und Asche gelegt habt, wird die Story in Zwischensequenzen mit frivolen Standbildern (siehe Kasten) derart ausufernd weitererzählt, daß Ihr Euch zwischen zwei Bildern schon mal einen Kaffee holen könnt (ca. fünf Minuten). Zählt man allein das Gameplay und die Effekte, kann Steam Heart's mit der Konkurrenz vom Schlage eines *Radiant Silvergun* (von dem auch das Laserschwert geklaut wurde) nicht annähernd konkurrieren. Die gesamte optische Aufmachung (vom Dudelsound ganz abgesehen) wirkt noch immer wie auf der 8-Bit-Konsole PC-Engine: Platte Endgegner, null 3-D-Effekte, Sparflammen-Explosionen, ziemliche Ruckler etc. *Steam Heart's* lohnt allein für Liebhaber neckischer Szenen mit leichtbekleideten Japano-Fantasy-Mädels. Als Konkurrent für *R-Type Delta* & Co. fällt es leider gnadenlos durch. *rk*



Weder die Feindformationen noch die Stage-Grafik wissen in *Steam Hearts* insgesamt zu beeindrucken.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Erotic-Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	TGL (Technical Group Laboratory)
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	Anzügliche Zwischensequenzen
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	16
Sprachkenntnisse:	





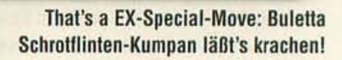
Anzügliche Zwischensequenzen

Der einzige Reiz dieses grafisch und technisch eher schwachen Vertikal-Shooters liegt in den zugegebenermaßen ganz hübschen Pics der Zwischensequenzen (siehe Kostproben), die aber leider nicht animiert sind. Dazu gibt's tonnenweise Japano-Sprachausgabe, die selbst *Metal Gear Solid* von der Quantität her Konkurrenz machen könnte!





That's a EX-Special-Move: Buletta Schrotflinten-Kumpan läßt's krachen!


Unser kleiner Rotkäppchen-Verschnitt hat's faustdick hinter den Ohren.

Titel-Wirrwarr

Capcom liebt es ja bekanntlich, die Titel seiner Beat'em Ups und Namen der Charaktere je nach Kontinent zu ändern. Auch bei der vierteiligen *Vampir*-Serie lief es ähnlich ab: Dem jap. Quartett *Vampire, Vampire Hunter, Vampire Savior 1* und *2* entpricht das US/dt.-Trio *Darkstalkers, Darkstalkers' Revenge* und *Darkstalkers 3* (VS 2 wurde noch nicht umgesetzt).

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock Support, Gallery, Character Edit
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	12
Sprachkenntnisse:	



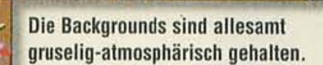


Gut ein halbes Jahr nach der 4MB-RAM-Card unterstützten jap. Saturn-Version *Vampire Savior* (Test in VG 6/98 – siehe Kasten) dürfen nun auch die PS-Vampir-Beat'em-Up-Freaks mit der nun verfügbaren US-Version effektgeladene 2D-Fights im Schattenreich zelebrieren. Seit dem offiziellen Vorgänger *Darkstalkers: The Night Warriors* (Teil zwei erschien SAT-only) sind immerhin acht neue Charaktere dazugekommen (teils sogar aus dem Arcade-Hit *Vampire Savior 2*!) und ließen das bizarre Monster-Ensemble auf insgesamt 18 Kämpfer anwachsen. Die Animationen der bunten Gruselschar können sich wieder einmal sehen lassen: Die Bienenlady Q-Bee holt einen gesamten Bienenstock zu Special-Hilfe, Rotkäppchen B.B. Hood (in Japan Buletta) schreckt nicht davor zurück, ihrem Gegner mit einer Uzi einzuheizen und einen dreimal größeren Jäger mit enormer Schrotflinte auffahren zu lassen. Aktionen wie letztere fallen in das Gebiet der EX-Moves, womit wir beim Beat'em-Up-Fachjargon wären: Neben den Normalo-Specials lassen sich auch Power-Balken mehrfach aufladen und in verschiedene Super Special Moves



(je nach gewähltem Modus: Dark Force Change oder Dark Force Power) ummünzen. Entweder Ihr verbratet die angesammelten Balken in ES-Moves (verstärkte Versionen der Special Moves, ausgelöst durch doppelte Buttons: z.B. statt normal Viertelkreis plus Punch jetzt eben Viertelkreis plus zwei Punch-Buttons (Light, Medium oder Heavy) gleichzeitig oder in die oben erwähnten EX-Moves. Außerdem läßt sich noch durch Druck auf Punch/Kick derselben Stärke ein Dark-Force-Mode zuschalten. In diesem Fall ändert sich die Background-Grafik blitzartig und Ihr habt einige Sekunden Zeit, Chain Combos an den Mann zu bringen, die in dieser Kombination im Standard-Modus nicht möglich gewesen wären. Natürlich sind auch alle 2D-Beat'em-Up-Standards wie Auto-Block, Air Block, Turbo-Mode, Dash und zwei verschiedene Arten von Offensiv-Blocks mit von der Partie. Für den Turniersieg müßt Ihr übrigens nur fünf Kontrahenten plus den Vampir-Fürst Demitri schlagen. Alternativ könnt Ihr im Original-Mode Euren Lieblings-Charakter farblich nach Wunsch editieren oder in der Art Gallery blättern. Für einen absoluten Spitzenplatz im Bitmap-Fighting-Genre langt es aber für die PS-Version von *Darkstalkers 3* nicht: Man merkt das Fehlen etlicher Animationsphasen gegenüber dem SAT-Pendant deutlich und die Move- und Combo-Auswahl stellt sich insgesamt als nicht übermäßig zahlreich heraus, auch wenn das mit den ES-, EX- und Dark-Force-Moves oben einen anderen Anschein erweckt hat. Habt Ihr erstmal alle der zugegebenermaßen witzigen Specials, Sprüche und Posen (vier Stück pro Charakter) gesehen, läßt die Motivation etwas nach, da das Gameplay allein nicht genügend Substanz vorweisen kann. D3 ist eher was für Beat'em-Up-Sammler und Capcom-Fans. *rk*


Alle 18 Fighter wie Q-Bee sind liebevoll animiert - es fehlt aber der SAT-RAM-Backup.


Die Backgrounds sind allesamt gruselig-atmosphärisch gehalten.

Die Special-Move-Variationen in DS3 sind reichhaltig - die jeweilige Auswahl nicht.

Rush 2



Mit quietschenden Reifen kommt Ihr um fast jede Kurve, ohne zu bremsen - notfalls auch mit Touchierung der Wand.

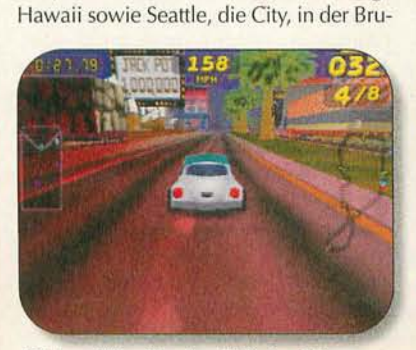
Yeah, Big Air in Alcatraz! Jumps kommen zwar seltener vor, aber wenn, dann gewaltig!

Das schnittige gelbe Concept Car hat keine besonders gute Bodenhaftung.

Seit dem ersten Rush, in dem in sechs Strecken auch die abgelegensten Seitensträßchen San Franciscos als Pflaster für wahnwitzige PS-Jagden dienten, sind die Teilnehmer mutiger geworden und nehmen im vorliegenden Sequel nun sämtliche großen Metropolen der Vereinigten Staaten in Angriff. In einem groß angelegten Grand Prix rast Ihr durch das Spieler-Eldorado Las Vegas, die Wall Street in New York (Uptown und Downtown), den Sunset Strip und Hollywood in L.A., die Knastinsel Alcatraz, das sonnige Hawaii sowie Seattle, die City, in der Bruce Lee begraben ist. Die sieben verschiedenen Tracks ergeben mit der Rückwärts- und Spiegel-Option so insgesamt beachtliche 28 Kurse mit einer Rundenlänge von jeweils zwei bis drei Minuten, die bewältigt werden wollen. Der Wiedererkennungswert der Städte ist zwar nicht allzu hoch, einigermaßen hübsch wurden sie jedoch schon modelliert. Das Gameplay hat sich gegenüber dem Vorgänger dagegen nur marginal verändert: *Rush 2* sieht sich nach wie vor als echter Vollgas-Racer. Gebremst wird nicht (hat eh keinen Zweck - die greifen nämlich null), mit der Breitseite der US-Muscle-Cars (16 Stück mit unterschiedlichen Eigenschaften in Drift und Handling stehen zur Auswahl) an der Häuserwand entlangschrammen führt Euch auch in die richtige Richtung! Aber aufgepaßt: Frontale Zusammenstöße führen unweigerlich zur Explosion. Danach werdet Ihr aber sehr fair ein Stück weiter wieder auf die Strecke zurückversetzt. Den Hauptreiz an *Rush 2* bilden die Big-Air-Jumps z.B. in Alcatraz, wo Ihr schon mal Hunderte von Metern durch die Lüfte segelt und die zahlreichen Shortcuts und Geheimwege. In New York kann man beispielsweise einen Holzverschlag durchbrechen und segelt mittels einer Rampe über zahlreiche Wolkenkratzer hinweg auf die Strecke zurück. Sogar Loopings sind dabei, bei denen Ihr ohne ausreichend Speed aber gnadenlos abstürzt. An das geniale Driftverhalten eines *Top Gear Overdrive* oder *Ridge Racer Type 4* kommt Midways Sequel bei weitem nicht heran und bietet auch weder besonders spektakuläre Grafik, ein erwähnenswertes Lightsourcing oder guten Sound. Immerhin offeriert es eine konstant hohe Frame-Rate, wenig Pop-Ups und einstellbaren Nebel, der hier ausnahmsweise nur der Justierung des Schwierigkeitsgrades dient. Die bemerkenswerte Tatsache ist aber, daß es trotz der eher durchschnittlichen Optik und Akustik eine Menge Spaß macht. Ich konnte mich beim Test irgendwie gar nicht davon trennen – *Rush 2* hat einen nicht real zu erklärenden Charme, den Ihr bei Eurem Import-Händler auf jeden Fall antesten solltet, wenn Ihr auf Rennspiele steht.

rk

Die City-Kurse wie hier L.A. sind im Rahmen des N64 authentisch nachmodelliert.



Mit dem Käfer über den Strip der Glitzer-Metropole Las Vegas in Nevada.



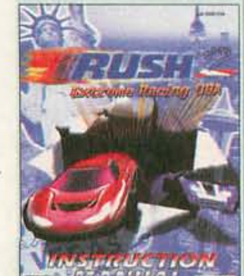
Sieben Strecken mit Mirror- und Reverse-Mode macht 28 Kurse im Grand Prix.



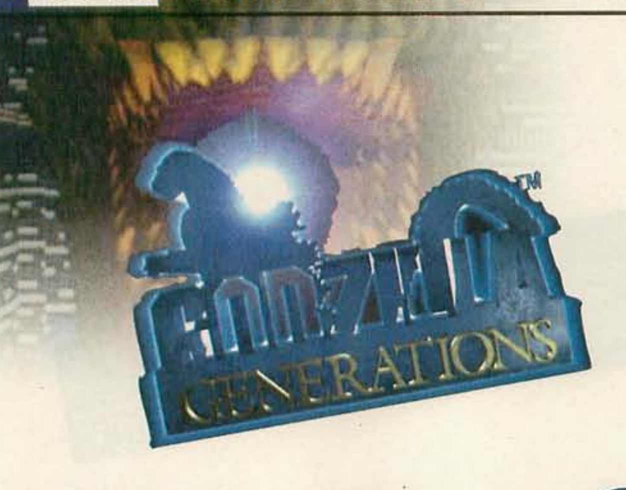
Nehmt Ihr diese Rampen-Abkürzung durch N.Y., könnt Ihr mal eben im 30. Stock Hallo sagen!

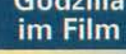
Info

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak, Paßwort
Features:	Rumble Pak Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	6
Sprachkenntnisse:	











Für wahre Godzilla Fans hat dieses Spiel eine besondere Überraschung parat. In einem separaten Menue könnt Ihr Originalausschnitte aus den japanischen Godzilla Filmen der 60er und 70er Jahre betrachten.

INFO

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Gamezone
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS (6 Blöcke)
Features:	Unterstützt Godzilla-VMS
Schwierigkeit:	1-3
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	12
Sprachkenntnisse:	





Das Actionspiel um die in Japan bereits seit Jahrzehnten als Kultfigur verehrte Riesenechse gehörte zu den ersten Spielen, die für Segas neue Wunderkonsole erhältlich waren. Inwieweit wir Europäer dank Roland Emmerichs Kinospektakel und den ständigen SAT1 Wiederholungen aus den 60ern diese Begeisterung teilen können, sei dahingestellt. Auf jeden Fall waren die Erwartungen, was die 128 Bit Konsole wirklich zu leisten imstande ist, natürlich groß. Angeregt durch die vielen vorab veröffentlichten Screenshots mit riesigen Explosionen und detailliert gezeichneten Grafiken, erhoffte man sich eine noch nie am heimischen Bildschirm dagewesene Spielperformance.

In *Gozilla Generations* schlüpft Ihr nun in die Rolle einer der japanischen Riesenechsen. Zur Auswahl stehen Euch von Beginn an der klassische Godzilla und eine Mech-Version aus chromblitzendem Stahl. Nachdem Ihr Euch für einen von beiden entschieden habt (bis auf die unterschiedliche Optik und einen etwas anderen Verteidigungsstrahl sind beide identisch), könnt Ihr in einer japanischen Kleinstadt mit Eurem Zerstörungsfeldzug beginnen.

Mittels Analogstick steuert Ihr das Ungetüm durch die virtuelle Landschaft und versucht dabei möglichst großen Schaden anzurichten. Am einfachsten geht dies durch simples Zertrampeln der Gebäude und Fahrzeuge. Da aber selbst eine Riesenechse bei extrem großen oder explosiven Häusern Schaden nehmen kann, könnt Ihr auch mit Eurem gigantischen Schwanz zuschlagen.

Diese putzigen Kerlchen stecken also in dem rätselhaften VMS.

Diese verflixten kleinen Flugzeuge gehen zwar auf die Nerven, stellen aber keine wirkliche Gefahr da.

Schiffe versenken auf Japanisch.

Euer Riesenschwanz ist zur Zerstörung hervorragend geeignet.

Leider ist Euer Monsterdasein nicht so unbeschwert, denn die kleinen Erdenbürger versuchen Euch mit allerlei Kriegsmitteln aufzuhalten. So stellen sie Euch Panzer in den Weg und attackieren den Dino gar mit Hubschraubern, Düsenjägern und Ufos. Doch auch daran hat Mutter Natur gedacht und Euch einen feurigen Atem spendiert, mit dem Ihr Eure Umgebung und Feinde rösten könnt. Habt Ihr eine Stadt dem Erdboden gleichgemacht oder ist eure Zeit abgelaufen, erhaltet Ihr eine Beurteilung und werdet in die nächstgrößere Ortschaft gebracht. Am Ende wartet die Millionenstadt Tokio darauf, zu einem Trümmerfeld verarbeitet zu werden. Habt Ihr auch das erledigt, dürft Ihr einen kurzen Abspann genießen, und das Ganze geht mit einem neuen Godzilla weiter. Die jeweiligen Level sind von einer unsichtbaren Grenze umschlossen, die es Euch unmöglich macht, das Gebiet länger als zehn Sekunden zu verlassen; bei Godzillas Wahnsinnstempo kommt Ihr da ohnehin nicht weit....

Leider kann *Godzila Generations* den Erwartungen nicht gerecht werden. Die Grafik ist zwar auf den ersten Blick toll gezeichnet, aber relativ schwerfällig und bei genauerem Hinsehen auch sehr detailarm. Statt der wirklich gut gemachten Explosionen hätte Ich mir lieber eine etwas lebendigere Umgebung gewünscht. Denn außer den angreifenden Flugzeugen regt sich leider gar nichts. Selbst wenn Ihr schon zehn Panzer zertrampelt habt, würde keiner der übriggebliebenen auf die Idee kommen zu fliehen oder wenigstens den Standort zu verändern, um Euch besser erwischen zu können.

Nach einmaligem Durchspielen bleibt wirklich kein Anreiz mehr, dieses Game in die Hände zu nehmen, denn durch die extrem langsame Grafik kann man damit nicht mal seinen Freunden mit der tollen Grafikpower des Dreamcast imponieren. Ach ja, Ihr könnt natürlich das Godzilla VMS benutzen und dann mit bis zu vier Mitspielern (vorausgesetzt, jeder hat sein eigenes VMS) in einer Art *Pocket Monster Stadium* gegeneinander kämpfen. Doch leider nur rundenbasiert und ohne jede Einflußmöglichkeit auf den Kampf.

Schade um die gute Lizenz, aber das war leider nichts. Man kann nur hoffen, daß Sega bald mit besseren Spielen auf den Markt kommt, denn *Godzilla Generations* ist mit Sicherheit kein Kaufgrund für das Dreamcast. *ab*

Pen Pen Tricelon





Auf der Gruselstrecke verfolgen Euch Geister, Vampire und grabschende Hände.



Der bunte Drache will Euch nichts Böses. Er pennt einfach in seiner Unterwasser-Höhle.

Das einzige Power-Up in *PPT* ist ein kurzzeitiges Speed-Up-Symbol.

Neben dem grandiosen System-Seller Virtua Fighter 3tb bietet Sega den ausgehungerten 128-Bit-Fans zum Start nur noch eine Reihe äußerst belangloser Spiele (übrigens eine absolute Parallele zum Saturn-Launch: Virtua Fighter 1 kam seinerzeit mit solchen "Perlen" wie z.B. Clockwork Knight). Eines davon stellt der unorthodoxe Triathlon-Wettbewerb in Pen Pen Tricelon dar. Sieben urkomische Japano-Viecher stellen sich hier einem Cartoon-Dreikampf bestehend aus Gehen (ja wirklich, gehen und hüpfen!!), Tauchen und Sliden. Eure Steuermöglichkeiten sind nicht allzu komplex: Stets rhythmisch auf die Flossen-Taste drücken reicht, um den Unterwasser-Parcours sowie die Zucker- und Eis-Stages (per Slide) locker zu meistern. Mehr gibt es mangels Existenz über das Gameplay nicht zu berichten. Als einzige Extras sind ein Speed-Up-Feld und die Möglichkeit, die Konkurrenz anzuschubsen und somit zu Fall zu bringen,



Sieben Japano-Comic-Tiere laßt Ihr am Tauch-Slide-Geh-Triathlon an den Start.

auf der Habenseite zu verzeichnen. Auf der technischen Seite verbucht *PPT* auch eher mehr negative als Pluspunkte: Die Grafik-Engine kann zwar beim Durchlaufen von Beschleunigungs-Feldern ordentlich Speed darstellen, allerdings nur mit einigen lästigen Pop-Ups - das geht sicher besser auf dem Dreamcast! Außerdem kommt die gesamte Optik nie über N64-Niveau hinaus - abgesehen von einigen netten Effekten, wie detailliert aufgewirbeltem Schnee/Zucker oder kleinen Wasserblasen beim Schwimmen an der Oberfläche. Auf den einzelnen Kursen finden sich zwar einige nett eingestreute Gags wie schlafende Drachen und glubschäugige Sprudelfla-



Wenn Ihr nicht auf den Trampolins landet, muß der Pool zu Fuß durchwatet werden.

PPT ist allein einfach langweilig und hat als Multiplayer-Game viel zuwenig Strecken.

schen unter Wasser, ein Jet-Bumper-Hindernisparcours auf der Flipper-verwandten Strecke, Vampire und Geister in der Gruselwelt, oder eine Art Teufelsrad (war schon mal jemand von Euch auf dem Münchner Oktoberfest? Es handelt sich hierbei um eine drehende Scheibe, auf der man sich bei steigender Geschwindigkeit am Boden oder am Nachbarn festhalten muß, um nicht durch die Fliehkräfte nach außen getragen zu werden). Habt Ihr jedoch die lediglich vier Strecken (Süßigkeiten-



Nach dem Gesichtausdruck des Hais zu urteilen, muß die Brühe Whisky sein.

Paradies, Spielzeug-Welt, Grusel-Land und Eis-/Flipper-Stage) einmal gesehen, bietet *Pen Pen Tricelon* eigentlich keinerlei Replay-Value im Single-Player-Mode mehr - zu kindisch ist das gesamte Ambiente ausgefallen, und das zu den derzeit horrenden Import-Preisen für Konsole und Spiele. Lediglich im Mehrspieler-Mode mit bis zu vierfach gesplittetem Screen kann man dem Werk von General Entertainment noch etwas Spielspaß abgewinnen. Wenn Ihr nicht absolut jedes Dreamcast-Import-Game zum Start haben müßt, könnt Ihr auf *Pen Pen Tricelon* ohne Gewissensbisse verzichten, genauso wie auf *Godzilla Generations* und *July*. rk

INFO

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Fun-Triathlon-Racer
Datenträger:	G(iga) D(isc)
Hersteller:	General Entertainment
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 170 Mark
geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	





South Park 64





Gerade in höheren Leveln machen sich gute Waffen wie dieser Cow-Launcher bezahlt.

Schon das Intro zeugt vom schwarzen Humor des Entwicklerteams

Gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft hat es Acclaims *South Park* zumindest in die amerikanischen Verkaufsregale geschafft.
In diesem 3D-Shooter spielen die, in den USA ebenso beliebten wie umstrittenen Figuren der TV Serie South Park die Hauptrollen.
Umstritten, weil in dieser Serie kaum eine Geschmacklosigkeit ausgelassen wird und "political correctness" für die Macher der Serie wohl ein Fremdwort zu sein scheint.
Gerade deshalb wurde natürlich die Ankündigung Acclaims, ein Spiel zur Serie für das Nintendo 64 auf den Markt zu bringen, mit einer gewissen Skepsis betrachtet. Denn das N64 ist ja nicht gerade für Spiele mit einem hohen Gewaltanteil oder gar anstößigen Inhalten bekannt.
Die Frage ist also: Blieb der besondere Flair der Serie auch in der Konsolenumsetzung erhalten?
Um es gleich vorweg zu nehmen: ja, das Spiel steht dem TV-Vorbild in nichts nach. Im Gegenteil, durch die Unterstützung der Speichererweiterung läuft das Spiel komplett in Hi-Res und verleiht den Akteuren dadurch sogar ein besseres Aussehen als auf der Mattscheibe. Das Spielprinzip ist ja an sich nichts Neues, doch einen Shooter mit so ungewöhnlichen Figuren gab es bislang einfach noch nicht.
Wahlweise steuert Ihr im Einspieler-Modus eine der Hauptfiguren der Serie Kyle, Stan, Cartman oder Kenny durch fünf verschiedene Stages, die sich wiederum in mehrere Sublevel untergliedern. Angefangen bei den Straßen der Stadt über Lagerhäuser bis hin zu einem Supermarkt müßt Ihr South Park gegen verrückt gewordene Eindringlinge verteidigen. Doch Euch erwarten keine Aliens oder gar Dinosaurier wie in Turok 2, auf dessen Grafikengine das Spiel übrigens basiert, sondern mutierte Truthähne, euer mutierter Nachbar in hundertfach geklonter Ausführung oder gar, sich permanent auf Euch übergebende Spielzeugpuppen.

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Ego-Shooter
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Ja
Features:	Unterstützt Memory Pack
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. DM 120
Geeignet ab:	12
Sprachkenntnisse:	





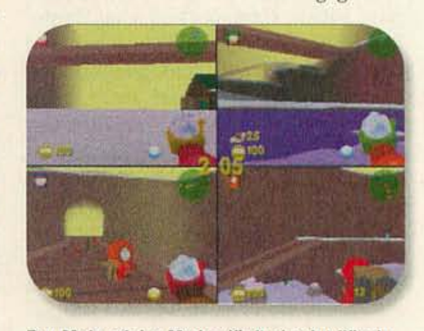
Hier habt Ihr gerade euren Nachbarn Big Gay Al Erledigt.

Darüber hinaus müßt Ihr in jeder Stage Eure drei Freunde finden.
Wie es sich für einen Ego-Shooter gehört, lassen sich in den verzweigten Leveln jede Menge Extrawaffen finden um der Unmenge Feinde Herr zu werden. Auch die Waffen sind natürlich keine simplen Granatwerfer oder Schrottflinten. Ganz im Sinne des Cartoonvorbilds könnt Ihr Euch mit Stinkbomb-Puppen , Kuh-Launchern, Angepinkelten Schneebällen und einer Sniperähnlichen Chicken-Gun zur Wehr setzen.



Diese häßlichen Puppen sind in Wirklichkeit gefährliche Stinkbomben.

Die Krönung *South Parks* ist jedoch der geniale Mehrspieler Modus, in dem Ihr Euch mit bis zu drei Freunden gegenseitig eins auf den Latz geben könnt. Hier könnt Ihr, vorausgesetz Ihr habt sie im Einspieler-Modus freigespielt, aus über einem Dutzend weiterer Southpark Figuren wählen.



Der Mehrspieler-Modus läuft absolut flüssig und macht einen Heidenspaß.

Somit könnt Ihr dann auch als Mr.Garrison, Chief oder Big Gay Al spielen.
Selbst zu viert läuft das Spiel absolut flüssig ab. Leider ist es nicht gelungen den Nintendotypischen Nebel völlig zu vermeiden, doch tut dies dem Spielspaß keinen allzu großen Abbruch.
Um die Atmosphäre auch wirklich gut rüber zu bringen, verfügt *South Park* über tonnenweise Sprachausgabe, die sich sehr gut anhört und für einige Lacher sorgen wird.
Die Dialoge wurden eigens für das Spiel von den jeweiligen Synchronstimmen der Fernsehserie gesprochen.
Wer auf abgedrehte Spiele steht, oder gar ein Fan der Serie ist, für den führt kein Weg an *South Park* vorbei, doch auch alle anderen sollten mal einen Blick riskieren, denn ein so erfrischend witziges Spiel erscheint nicht alle Tage. *ab*

GUTE SPIELE
SCHLECHTE SPIELE



Leon und Katja haben Schluß gemacht. Weil er sich für die attraktive und abenteuerlustige Lara entschieden hat, will sie ihm die Gemeinheit mit den knackigen, durchtrainierten Boys von der Tekken-Gang heimzahlen. Doch die hat längst ihre beste Freundin Cora in Beschlag genommen. Völlig verzweifelt wirft sie sich dem nächstbesten Newcomer an den Hals und erlebt die größte Enttäuschung ihres Lebens. Tja, hätte sie auf das neue Sonderheft des offiziellen PlayStation Magazin gewartet, wäre ihr das erspart geblieben. Denn dort haben wir jetzt mehr als 440 in Deutschland erschienene Spiele getestet und für Sie die Spreu vom Weizen getrennt. Dazu gibt´s gleich zum Vernaschen jede Menge spielbare Demos auf der CD. Damit Ihnen nicht das Gleiche passiert wie Katja, gehen Sie lieber gleich zum Kiosk.....

...oder bestellen Sie jetzt, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Spieletests" für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift CVI92

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de

TESTKRITERIEN

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Snowboard-Simulation
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Modul und RAM
Features:	Rumble Pak-Support
geeignet ab:	3-6
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	78 %
Sound:	83 %

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.** Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. **Neu ist unsere Altersempfehlung.** Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Die Spielspaßwertung ist aber von den Einzelwertungen unabhängig und kein Durchschnittswert aus ihnen.

Spielspaß:

87%

VIDEO GAMES

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat. Für den Hersteller ein dickes Lob und für Euch Leser eine Kaufempfehlung. Achtet daher beim Einkauf auf Spiele mit unserem "Gütesiegel".

VIDEO GAMES Classic



SUPER

"Super" bedeutet, daß das Spiel jedem ans Herz gelegt wird. Holt es Euch sofort!

SUPER

GUT

Ein "Gut" ist eine Kaufempfehlung für Fans des Genres. Der Rest sollte es mal testspielen.

GUT



GEHT SO

Genrefans sollten bei "Geht So" probezocken, alle anderen nachdenken. Durchschnitt.



GEHT SO





NA JA

Nur für Sammler brauchbar. Nicht-Fans machen einen Bogen um solche Spiele.

NA JA



HILFE

Absoluter Bockmist. Eigentlich so schlecht, daß es schon wieder kultig ist. Finger weg!

HILFE

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Square
Testversion:	Archiv
Besonderheiten:	Analog-Pad
Preis:	ca. 140 Mark
Sprachkenntnisse:	





Auf vielfachen Wunsch unserer Leser hin haben wir uns entschlossen, die lange vernachlässigte "Import-Ecke" wieder aufleben zu lassen. Jeden Monat werden wir hier Spiele vorstellen, die aller Voraussicht nach nie ihren Weg in die lokalen Händlerregale finden werden, sondern ausschließlich in japanischen oder amerikanischen Läden zu finden sind. Der dazugehörige Info-Kasten ähnelt dem unserer Previews sehr. Die Angabe Sprachkenntnisse besagt, wie sattelfest Ihr in der jeweiligen Sprache sein müßt, um das Spiel zu bedienen. Eine Landesflagge bedeutet "ohne Kenntnisse spielbar", bei zwei Flaggen heißt es "Schulwissen oder viel ausprobieren" und drei Fähnchen sind schließlich das Aus für alle, die in der angegeben Sprache nicht absolut heimisch sind. Daneben findet Ihr noch ein Bild der Verpackung, damit Ihr das Produkt auch wiedererkennt, und unseren Rating-Daumen. Dieser bezeichnet in fünf Stufen von unten nach oben besser werdend unsere Einschätzung des Spiels – aber keine Prozentwertung!

Das Kleingedruckte

Wir legen bei der objektiven Bewertung von Spielen großen Wert auf Teamarbeit. Nur diese bringt bei der monatlichen Wertungskonferenz Ergebnisse. Da nicht immer alle Crew-Mitglieder einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst die Beschreibung des Spielablaufs und der Besonderheiten. Es folgt der Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit. Im anschließenden Wertungskasten tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir auf der Basis der verwendeten Hardware Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Die wichtigste und entscheidende Wertung ist aber der Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEOGAMES-Classic ausgezeichnet, den Ihr ab 80% Spielspaß findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.

Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

Media Control TOP 10

	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NINTENDO 64	1	(1)	F1 World Grand Prix	Nintendo
	2	(3)	Banjo-Kazooie	Nintendo
	3	(5)	1080° Snowboarding	Nintendo
	4	(2)	Mission Impossible	Infogrames
	5	(neu)	F-Zero X	Nintendo
	6	(neu)	Holy Magic Century	Konami
	7	(4)	International Superstar Soccer '98	Konami
	8	(7)	Mario Kart 64	Nintendo
	9	(neu)	Bomberman Hero	Nintendo
	10	(w.e.)	WWF Warzone	Acclaim
SATURN	1	(2)	Earthworm Jim 2	Virgin
	2	(3)	Blazing Dragons	Take 2
	3	(5)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA
	4	(6)	Primal Rage	Time Warner
	5	(neu)	X-Men: Children of the Atom	Acclaim
	6	(9)	Sega Rally	Sega
	7	(10)	Maximum Force	GT Interactive
	8	(neu)	The House of the Dead	Sega
	9	(w.e.)	Bug	Sega
	10	(neu)	Deep Fear	Sega
PLAYSTATION	1	(neu)	Tomb Raider III	Eidos
	2	(neu)	Formel 1 '98	Psygnosis
	3	(neu)	Fifa Soccer '99	EA
	4	(neu)	Spyro the Dragon	Sony
	5	(4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
	6	(1)	Tekken 3	Sony
	7	(2)	Toca - Platinum	Codemasters
	8	(6)	Resident Evil - Platinum	Virgin
	9	(3)	Gran Turismo	Sony
	10	(neu)	Hercules - Platinum	Disney Interactive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Wild Arms	PlayStation	87%
2	Akuji The Heartless	PlayStation	86%
3	Rival Schools	PlayStation	86%
4	Bust-A-Move 4	PlayStation	85%
5	NHL Breakaway '99	Nintendo 64	83%
6	Rogue Squadron	Nintendo 64	80%
7	Rollcage	PlayStation	79%
8	A Bug's Life	PlayStation	78%
9	Rakuga Kids	Nintendo 64	75%
10	Test Drive 4x4	PlayStation	73%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Zelda	Nintendo 64
2	Tomb Raider III	PlayStation
3	Medievil	PlayStation
4	Top Gear Overdrive	Nintendo 64
5	Banjo Kazooie	Nintendo 64
6	Abe's Exodus	PlayStation
7	Tekken 3	PlayStation
8	F-Zero X	Nintendo 64
9	Wild 9	PlayStation
10	Fifa '99	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

Hits der REDAKTEURE



spielt zur Zeit — Zelda (über alles), N64
bedarf diese Nennung einer Erklärung? Ich denke, nein!

hört zur Zeit — Godspeed You Black Emperor!, f#a#∞
ein herrliches nachweihnachtliches Besinnungswerk

Film-Favorit — Ronin
sehr geiler Action-Streifen, obwohl ich schon gerne gewußt hätte, was in dem blöden Metallkoffer ist....



spielt zur Zeit — Akuji the Heartless, PlayStation
weil das Voodoo-Feeling genial rüberkommt.

hört zur Zeit — Paradidio, Vamos a la Discoteca
- starker "Bailando"-Nachfolger aus Mexico

Film-Favorit — Ronin
weil die Auto-Verfolgungsjagd der absolute Hammer ist!



spielt zur Zeit — Abe´s Exoddus, PlayStation
weil es einfach kein besseres Jump ´n Run gibt.

hört zur Zeit — Reinhard Mey, Flaschenpost
weil es auch noch Lieder mit Inhalt gibt.

Film-Favorit — Star Wars Trilogy
weil Stars Wars Kult war, Kult ist und Kult bleiben wird.



spielt zur Zeit — MGS-US, PlayStation
weil ich schon immer Spion sein wollte.

hört zur Zeit — Monster Magnet, Space Lord
weil es genial thrashig ist.

Film-Favorit — Dobermann
weil Mix aus John Woo/Quentin Tarantino.



Devil-Dice-Gewinnspiel



Sony hat sich nicht nur vorgenommen, 1999 jeden Monat einen superscharfen Hit-Titel zu veröffentlichen, sondern verfolgt konsequent noch eine zweite Strategie, nämlich auch mehr und mehr "unkonventionelle Kost" anzubieten, um Spieler abseits der Mainstream-Schiene anzusprechen. Nach *Fluid*, *Baby Universe*, *Kula World* oder *Bust-A-Groove* ist mit *Devil Dice* schon wieder ein höchst ungewöhnliches (Würfel-)Spiel erschienen, für das es keine fest umrissene Zielgruppe gibt. Da der vom selben Programmierteam entwickelte Vorjahres-Geheimtip *Kurushi* nicht die Beachtung fand, welche er eigentlich verdient hätte, würzen wir unseren *DD*-Test aus der letzten VG jetzt noch nachträglich mit folgendem Gewinnspiel.
Um teilnehmen zu können, müßt Ihr lediglich diese drei Fragen richtig beantworten.

1.) Was bedeutet die alte Lateiner-Weisheit "Alea jacta est"?
2.) Wieviele Puzzle-Freaks können bei *Devil Dice* gleichzeitig mitspielen?
3.) Wie lautet der japanische Originalname von *Devil Dice*?

Wenn Ihr die Antworten wißt, dann schreibt sie auf eine Postkarte und schickt sie her. Eure Lösungen müssen bis zum Stichtag am 25. Januar 1999 (Datum des Poststempels zählt) bei uns eingegangen sein. Fax-Antworten sind uns natürlich ebenso willkommen (081 21 - 95 12 98). Leser mit Netzzugang können uns die Lösung wahlweise auch per Email zuschicken
(cbrieden@wekanet.de).
Die Postanschrift lautet:

Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Devil"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch bei diesem VG-Gewinnspiel nicht mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist genauso ausgeschlossen. Viel Glück, liebe Leut'!



1. – 5. Preis
Je eine brandneue PlayStation-Vollversion von Devil Dice



6. – 10. Preis
Je eine blaßrote original Sony-Memory-Card.



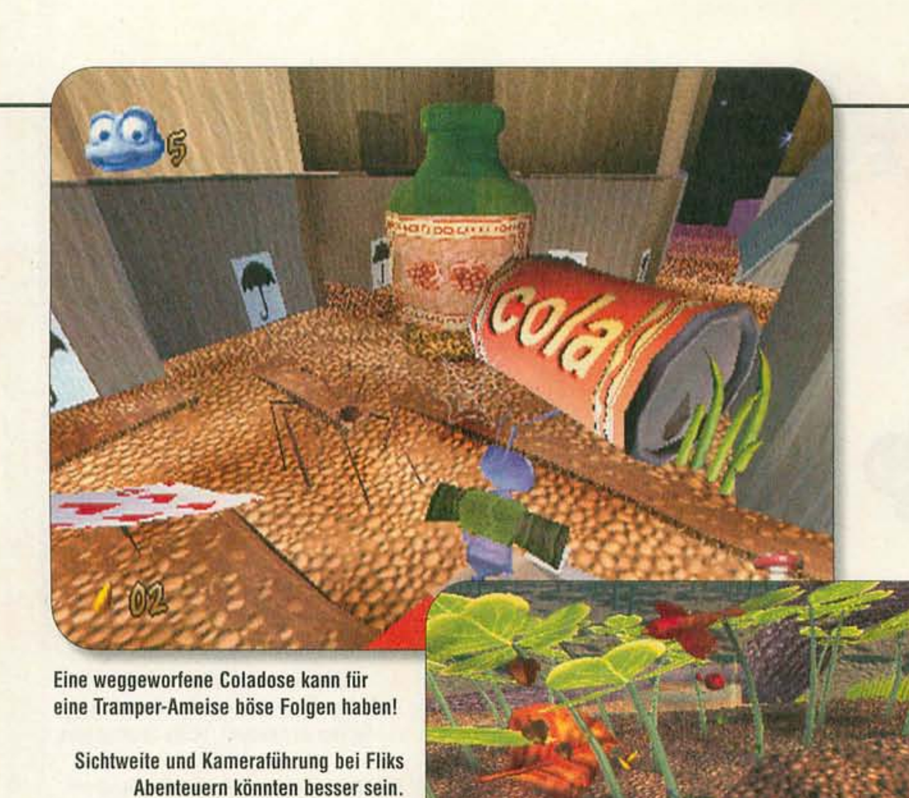
11. – 20. Trostpreis
Je einen mini-mini-wutzi PlayStation-Pin zum ans Revers heften.

SZENE-CHAT

DIE SEGA-, SONY- UND NINTENDO-INTERNET-KONSOLEN KOMMEN, KEINE FRAGE!



Auch wenn die technologisch zurückgebliebenen PAL-Territorien dieses Jahrhundert aller Voraussicht nach nicht mehr viel davon haben werden, bleibt die Hoffnung, daß der Internet-Boom zumindest mit zwei bis drei Jahren Verspätung über Westeuropa genauso hereinbricht, wie er zur Zeit in Japan und den USA wütet. Dort gehören E-Mail-Adressen und eigene Homepages für die Mehrheit der Bevölkerung längst zum guten Ton, Spielezeitschriften, die nur digital existieren, laufen vielen gedruckten Magazinen bereits den Rang ab, und die erste Viertelmillion Dreamcasts mit eingebauten Modems steht bekanntlich schon in japanischen Wohnzimmern herum. Dies sind einige Facetten der ganzen Internet-Zukunfts- bzw. Gegenwartsmusik. Stellt Euch nur vor, Ihr könntet mit Eurer hart erkämpften und super ausgestatteten *GT*-Karre nicht nur gegen Euren kleinen Bruder oder die CPU-Gegner fahren, sondern gegen jeden x-beliebigen Gamer auf der ganzen Welt, oder in Eurem Lieblings-3D-Shooter würden sämtliche Gegner nur noch von ähnlich intelligenten Wesen wie Euch gesteuert. Diese Möglichkeiten stehen PC-Spielern bei einigen Vorreiterspielen schon jetzt offen, die Online-Fähigkeiten zukünftiger Produkte werden die gesamte Spieleindustrie revolutionieren. Der Wechsel hin zu Internet-Spielen wird viel mehr Veränderung mit sich bringen als z.B. der Wechsel von 2D- zu 3D-Landschaften, der ja eigentlich kaum Spielspaßgewinn mit sich brachte – noch heute machen viele 16-Bit-Prügel- oder Jump'n-Run-Titel mindestens genausoviel Laune wie deren 32- oder 64-Bit-Nachfolger. Daß die PS2 netzwerkfähig sein wird, ist ebenso ein offenes Geheimnis wie der Umstand, daß Nintendo die Firma Netscape mit der Entwicklung von Netzwerk-Software für deren N64-Nachfolger beauftragt hat. Kurz vor Weihnachten gab Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi sogar die Veröffentlichung eines N64-Modems für den japanischen Markt bekannt, das dann Online-Spiele und den Zugang zum Internet ermöglichen soll.
Bleibt nur zu hoffen, daß der verstärkte Wettbewerb auf dem Telekommunikationsmarkt die Preise für Ortsgespräche hierzulande weiter purzeln läßt, damit ein Ausflug ins Netz der unbegrenzten Möglichkeiten europäische Geldbeutel auch nur noch so peripher berührt wie die User in Übersee. *ds*



Eine weggeworfene Coladose kann für eine Tramper-Ameise böse Folgen haben!

Sichtweite und Kameraführung bei Fliks Abenteuern könnten besser sein.

Der Disney-Sound und die Originalszenen aus dem Film werten *A Bug's Life* auf.



Dauernd fällt irgendwas (hier Kastanien) vom Himmel und kratzt an Eurem Leben.

Alle Disney-Fans dürfen aufatmen: Nach dem eher mittelmäßigen *Hercules*-Jump'n'Run (siehe Kasten) tut sich in diesem Genre mit der Konvertierung des Weihnachtsstreifens *A Bug's Life* (nicht zu verwechseln mit "Antz") endlich wieder etwas. Begleitet die kleine Ameise Flik auf Ihrer Tour durch die Disney-Cartoon-Gartenlandschaft, um eine Reihe von Käfer-Freunden zu mobilisieren, die dem Ameisenstamm gegen die Schutz-Essen-Mafia in Form von bösen Grashüpfern aus der Patsche helfen soll. Grundlage dieses knallbunten 3D-Jumpers sind verschiedene Arten von Samen, die in mehreren Ausbaustufen unserem Helden extrem nützlich sein können: Ihr laßt Trampolin-Pilze in Kombination mit Ranken wachsen, um an höhergelegene Plattformen zu gelangen, erntet Beeren, die als (Homing-)Wurfgeschosse auch den stärksten Flip-Panzer durchbrechen, oder züchtet ein seltsames Ventilator-Kraut, das Euch z.B. in Level vier an einer Pusteblume hängend über ein ausgetrocknetes Flußbett bläst. Habt Ihr etliche Samen-Tokens gesammelt, könnt Ihr bei bestimmten Knollen durch Auswählen der passenden Farbe je nach Situation entscheiden, was daraus wachsen soll. In jeder der 15+-Stages gibt es eine Menge einzusammeln: Die vier F-L-I-K-Buchstaben für ein Extraleben, 50 Weizenkörner für volle Gesundheit und das goldene Enemy-Token für das Vernichten sämtlicher Spinnen, Moskitos, Käfer, Würmer und anderer unfreundlicher Gesellen. Ihr könnt zwar Gegner durch den altbekannten Satz mit dem Hintern ausschalten (zweimal Jump drücken), die Biester kommen jedoch nach kurzer Regenerierungszeit zurück. Wirklich entledigen kann man sich derer nur mit Hilfe des goldenen Tokens oder des gut versteckten Erntewagens. Während Eures Spaziergangs durch Gräser, Ameisenhöhlen und Flußbetten gibt Flik stets witzige Kommentare von sich ("Verdammte Blutsauger!") und nach jeder erfolgreich absolvierten Stage folgt eine Szene aus dem komplett SGI-generierten Kinofilm zur Auflockerung. Nach jedem dritten oder vierten Level müßt Ihr den Kampf mit einem insektoiden Boßgegner aufnehmen, der jedoch im Regelfall (mit der richtigen Taktik und den passenden Samen in geeigneter Konzentration!) relativ schnell klein beigibt. Wißt Ihr nicht mehr weiter, hilft ein Blick in die herumstehenden Ferngläser, die netterweise genau auf die Levelziele gerichtet sind. Dual-Shock-Fans wird *A Bug's Life* auch gefallen (gab es eigentlich in letzter Zeit überhaupt ein Spiel ohne DS-Support?), und gespeichert werden darf nach jedem Level. *rk*

Meine Meinung: *Die wirklich gut gelungene Grafik, die Original-Movie-Zwischensequenzen und die frische Idee mit den verschiedenen Pflanzen-Samen werden jeden Fan des Films und Jump'n'Run-Freunde im allgemeinen begeistern. Leider birgt A Bug's Life aber auch einige Patzer, die den Sprung über die Classic-Hürde nicht zulassen. Die Kamera verhält sich oftmals ziemlich träge und weigert sich standhaft, Flik schnell ins richtige Licht zu rücken (wie in MediEvil kann an manchen Stellen auch gar nichts justiert werden). Außerdem hat man bei Disney Interactive hier wieder mal eine der Gameplay-Todsünden begangen: nachwachsende Feinde. Auch kann man den z.B. in den Ameisenhöhlen oder im ausgetrockneten Flußbett ständig vom Himmel regnenden Steinen und platzenden Früchten nicht gezielt ausweichen. Lebensverluste sind also nicht immer Eure eigene Schuld. Davon abgesehen hat man aber trotzdem ein unterhaltsames, wenn auch nicht sonderlich umfangreiches Cartoon-Jump'n'Run für die ganze Familie geschaffen. An die Genre-Highlights reicht's aber nicht heran.*

GUT

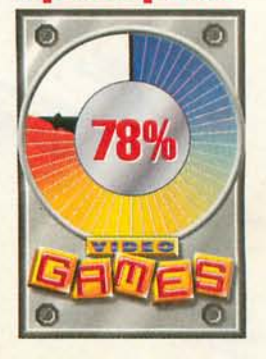
Disney-Games

Die Glanzzeit der Disney-inspirierten Games mit ihren herrlichen Animationen war mit Sicherheit zu 16-Bit-Zeiten mit *Quackshot, Castle* und *World of Illusion, König der Löwen, Aladdin* & Co. Auf den 32-Bitern tat sich in dieser Richtung neben *Hercules* und jetzt *A Bug's Life* nicht mehr viel.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Disney/Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	80 %
Sound:	83 %

Spielspaß:





Star Wars: Rogue Squadron

Auf dem Jade-Mond müßt Ihr für die Rebellen-Bodentruppen den Schutzschild-Generator der Kuppel rechts deaktivieren.

Auf Eis Mosley lernt Ihr bei gemütlichem Tie-Jagen die Kontrolle über den X-Wing.

Trotz HiRes-Grafik via Expansion Pak sind die Explosionen nicht überragend.

Shadows of the Empire



Schon in der VG 2/97 tobte mit *Shadows of the Empire* die Star-Wars-Schlacht auf dem N64. Damals entschied man sich bei Lucas Arts noch für einen nicht optimal gelungenen Genre-Mix aus Jump'n'Run, First-Person-Shooter und Flugsequenzen (Battle of Hoth) wie im hier vorliegenden *RS* (Spielspaß: 78 Prozent). Der Eisplaneten-Schauplatz war seinerzeit jedoch fast genauso platt wie eine Flunder, und HiRes-Grafik war ebenfalls ein Fremdwort

Quasi als Einstimmung auf den in den Staaten für Mitte dieses Jahres geplanten vierten "Star Wars"-Teil könnt Ihr Euch auf dem N64 schon mal als Pilot der Elite-Flieger-Einheit *Rogue Squadron* durch gegnerische Tie-Fighter-Schwadronen ballern. Diesmal hat man sich bei Factor 5 /Lucasarts nicht wie beim Vorgänger *Shadows of the Empire* an einem Genre-Mix versucht und sich dabei leicht verschluckt (siehe Kästen), sondern das Spiel konsequent als Arcade-Style-Flieger-Shoot'em-Up konzipiert. Die Story siedelte man zwischen den ersten beiden Filmen an: Nachdem Luke Skywalker und Wedge Antilles den Todesstern zerstört haben, beginnen die imperialen Streitmächte gerade wieder ihre Kräfte zu sammeln und zum Gegenschlag auf die Rebellen auszuholen. Um das zu verhindern, fliegt Ihr als Luke zusammen mit elf anderen Top-Piloten Einsätze der verschiedensten Kategorien auf bekannten (z.B. Tattoine) und absolut neuen Star-Wars-Planeten (z.B. Kessel & Mon Calamari). Zunächst steigt Ihr dazu in den berühmten X-Wing-Starfighter und feuert, was die vier Blaster-Kanonen hergeben. Während der Missionen könnt Ihr aus vier Kameraperspektiven wählen, Eure Geschwindigkeit stufenlos regulieren (selbst das Maximum ist jedoch nicht wirklich schnell), Euch mit Hilfe der C-Buttons nach Belieben umschauen und die begrenzte Anzahl Sekundärwaffen scharf machen. Gezielt und geballert wird mit Hilfe eines zweistufigen Zielrings. Damit Ihr Euch nicht verfliegt, gibt's oft interessante Funkmeldungen ("Help us out here, we're under attack!") und den orangen Pfeil auf der kleinen Karte rechts oben auf dem Screen, der Euch stets sicher zum nächsten Brennpunkt geleitet. Zum Eingewöhnen nehmt Ihr in der ersten Mission ein paar imperiale Droiden in Mos Eisley aufs Korn und erledigt die ersten Tie-Fighter, die einen Hinterhalt auf die dort ansässige Siedlung geplant hatten. Als nächstes muß Begleitschutz für einen (echt langsamen) Rebellen-Konvoi in Barkesh geleistet werden, der hartnäckigem Beschuß von AT-STs (die zweibeinigen Mechs) und Tie-Bombern ausgesetzt ist. Nach einer Rettungs-Mission (schnelle Evakuierung eines beschädigten Rebellen-Schiffs vor dem Eintreffen der Gegner) gibt es gleich ein doppeltes Wiedersehen: Erstens helfen Euch Han Solo und Chewbacca beim Vertreiben von imperialen Invasoren auf dem Planeten Corellia, und zweitens müßt Ihr, wie im "Battle of Hoth"-Level im Vorgänger (und im Film "The Empire strikes back"), die dicken AT-ATs durch Umwickeln der Füße mit einem Kabel zum Sturz und somit zum Aufgeben zwingen. Level fünf ist als Steigerung zu Level zwei anzusehen: Jetzt müßt Ihr eine Dreier-Staffel Eurer Y-Fighter eskortieren und im Zuge der Befreiung des Wüstenplaneten Gerrard V gegen das Feuer aus großkalibrigen Turbolaser- und Raketenwerfer-



RS bietet Sprachausgabe en masse, z.B hier bei der Pilotenbeschreibung oder im Hangar.



In der Ansicht werdet Ihr nicht lange durchhalten: Vorne wartet imperialer Radar!



Ihr könnt aus vier verschiedenen Perspektiven wählen. Geballert und gezielt wird mit dem zweistufigen grünen Kreis.

Das AT-AT-Spielchen mit der Kabel-Stolperfalle kennen wir bereits aus *SotE*

Ab dem Angriff auf die imperiale Tie- und AT-AT-Fabrik (Level 7)wird RS echt hart.



Liebration of Gerrard V: Schnell alle Geschütztürme ausschalten!



Geschützen der Besatzer verteidigen, während sie die Frachter von Kasan Moor aufhalten, der Euch eine harte Schlacht liefert. Nach jedem erfolgreichen Streifzug wird Eure Leistung in fünf verschiedenen Punkten bewertet: Benötigte Zeit, Abschußquote, Treffergenauigkeit, gerettete Objekte und aufgesammelte Bonus-Objekte (sind seltener als einfache Puzzles in *Tomb Raider III*!). Je nachdem, wie Ihr abgeschnitten habt, wird Euch für die jeweilige Mission eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille verliehen (*Blast Corps* läßt grüßen!) und Euch auch angezeigt, in welchen Kategorien Ihr Euch wie verbessern müßt, um einen Rang aufzusteigen. Ihr könnt übrigens jeden Level so oft, wie Ihr Lust habt (oder es nötig ist...) probieren, da so etwas wie ein richtiges Game Over in *Rogue Squadron* eigentlich nicht existiert. Werdet Ihr abgeschossen, verliert Ihr zwar eines von drei Leben, dank Batterie-Speicher läßt sich das Spiel jedoch immer mit vollen drei Leben im zuletzt angefangenen Level neu starten. Habt Ihr eine Reihe von Stages mit entsprechender Auszeichnung gemeistert, werdet Ihr befördert (z.B. nach vier Bronze-Medaillen vom Trainee zum Kadetten) und habt so nach und nach Zugang zu weiteren Rebellen-Schiffen mit stärkerer Bewaffnung und besserem Handling: Y-Wing, V-Wing, A-Wing, Airspeeder und irgendwann auch zu Han Solos Bomber. Insgesamt 16 Level klingt nun nicht nach besonders viel, spätestens ab Stage sieben (Angriff auf die schwerbewachte Tie-Fighter- und Walker-Fabrik in Balmorra) trennt sich jedoch die Spreu vom Weizen, denn nur mit einem geschickten Händchen, extrem gutem Zielwasser und exzellentem Orientierungsvermögen läßt sich hier zwischen den AT-AT-Salven und dem Geschützturm-Dauerfeuer überleben, während Ihr Euch auch noch gegen die heimkehrende Tie-Interceptor-Bande wehren müßt. Vor und nach, sowie zu Schlüsselstellen jeder Mission, erfreuen FMV-Cut-Szenen die Star-Wars-Fangemeinde, die sich außerdem an atmosphärischer Sprachausgabe en masse erfeuen darf. *Rogue Squadron* unterstützt als drittes Modul nach *Top Gear Overdive* und *Turok 2* das 4-MB-Ram-Expansion-Pak und bietet somit flüssige HiRes-Grafik. Gerumbelt wird inmitten der Lasersalven natürlich auch. *rk*



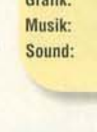
SUPER

Meine Meinung: *Ich werde irgendwie das Gefühl nicht los, daß Lucas Arts das Spiel unbedingt noch vor Weihnachten in die US-Ladenregale bringen wollte und deshalb das letzte Feintuning unter den Tisch hat fallen lassen, das Rogue Squadron zu einem Super-Hit hätte werden lassen können. So ist "nur" ein sehr gutes Flieger-Shoot'em-Up draus geworden, das trotz Expansion-Pak-Support mit in manchen Stages sehr dichtem Nebel und geringer Sichtweite nervt und sich in puncto Explosionseffekte und Vielseitigkeit (vor allem bei den Bossen) nicht mit Star Fox 64 alias Lylat Wars messen kann. Dafür entschädigen jedoch die abwechslungsreichen Missionen, die coolen Dogfights mit imperialen Tie-Fightern zwischen Häuserschluchten und Sanddünen (schweißnasse Hände garantiert!) und natürlich die unbezahlbare Star-Wars-Lizenz, der der Spieler u.a. einen reichhaltigen, von der Trilogie inspirierten Orchester-Soundtrack verdankt. Dank Medaillenjagd und der damit verbundenen Beförderungsmaschinerie mit Zugang zu Secrets ist trotz eines vehementen Anstiegs des Schwierigkeitsgrades ab Level sieben die so wichtige Langzeitmotivation gegeben. Der Normalo-Spieler muß Rogue Squadron nicht um jeden Preis haben, für den Fan der Serie stellt es jedoch die Krönung des Jahres dar (wer ist Link?).*

Lucas Arts

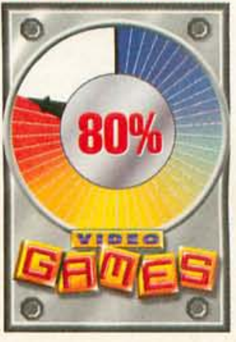
Die in San Rafael (Kalifornien) beheimatete Lucas Arts Entertainment Company LLC ist eine von fünf Tochtergesellschaften der Lucas-Gruppe. Stärkster Part darin ist natürlich Lucasfilm mit der THX-Gruppe. Weitere Elemente sind Lucas Digital (enthält Industrial Light and Magic, die Special Effects Spezialisten und Skywalker Sound), Lucas Licensing (kümmert sich um das Merchandising der hauseigenen Filme) sowie Lucas Learning (entwickelt interaktive Lern-Software).

INFO



System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Factor 5/ Lucas Arts
Testversion:	Gamezone München
Spieler:	1
Speicher-option:	Modulspeicher 3 Spielstände
Features:	Rumble Pak & Expansion Pak Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	85 %
Sound:	87 %

Spielspaß:





Um die Schwäche eines Gegners herauszufinden, empfiehlt sich Cecilias "Analyze".

Natürlich darf auch die Zauberei bei solch einem Kampf nicht fehlen.

Die Bosse sind zwar phantasievoll designt, kosten teilweise aber extrem viel Zeit.





Schon kurios, der internationale Werdegang dieses soliden Sony-In-House-RPGs: Die Japaner haben's natürlich schon vor Ewigkeiten gespielt, in den USA wurde *Wild Arms* im Mai '97 als Appetitzügler vor FF VII eingesetzt und auch bei uns lag die deutsche Pal-Review-Version bereits seit Mai '98 im Regal. Warum dieser Spitzentitel in Sonys wöchentlichem Release-Listen-Update dermaßen oft mit dem Zusatz "Verschoben" versehen wurde, ist allen Betroffenen schleierhaft. Die Pressestelle bot sogar vor Weihnachten an, die Testversion aufgrund der "außergewöhnlichen Verspätung" nochmal zu schicken - man kennt schließlich *seine* Pappenheimer.

Handlungs- und namenstechnisch hat sich zu unserer Freude jedoch trotz des ganzen Termin-Hickhacks nichts geändert. *Wild Arms* spielt nach wie vor in der Fantasy-Welt Filgaia, die vor 1000 Jahren unter dem Schutz der Wächter ein blühender, von nährstoffreichem grünen Boden bedeckter Ort war. Dann begann die Blitzinvasion der Metall-Dämonen, die mit ihren stählernen Körpern kaum zu besiegen waren, und der Friede war dahin. Um der Bedrohung zu begegnen, verbündeten sich die Menschen und Wächter mit den ELWs, einer mystischen Rasse, die Technologie mit Magie verband, um die Dämonen zu vernichten. Mit vereinten Kräften wurden die Eindringlinge bis an den arktischen Rand von Filgaia getrieben, wobei jedoch die Wächter all ihre Kraft und Macht verloren. Bald hörte man von deren Taten nur noch in Mythen und Legenden. Auch die Elws, enttäuscht von der Habgier und Gewissenlosigkeit der Menschen, kehrten ihrer Heimat bald den Rücken. Nach und nach verschwanden mehr Pflanzen und Wüsten breiteten sich aus. Tausend Jahre später haben Menschen damit begonnen, eine neue Zivilisation zu schaffen, und die Wüste wieder fruchtbar zu machen. Dummerweise sind auch die Metall-Dämonen wieder zum Leben erwacht und bereit, Filgaia erneut zu überrennen.

Drei junge Leute, die noch nichts voneinander wissen, sind dazu bestimmt, die Zukunft der Welt in den Händen zu halten. Zu Beginn des Spiels steuert Ihr die drei Helden einzeln, doch schon bald vereinen sie sich zu Eurer Party. Rudy Roughnight, der Abenteurer, ist in der Lage, aus Ruinen ausgegrabene Waffen, sogenannte ARMs (Ancient Relic Machines) zu benutzen. Jack Van Burace mit seiner blauen Ratte Hanpan beherrscht als einziger die Schwerttechnik während Cecilia Lynne Adlehyde, die Tochter des Königs Adlehyde, der in der gleichnamigen Stadt regiert, mit Wächtern kommunizieren kann und diverse magische



Wie bei Zelda könnt Ihr Hühner hier auch werfen.



Die Freude über das Auffinden des verlorenen Sohnes wird gleich durch ein Monster getrübt.

Rudys erste Großtat: Bomben gefunden. Die habt Ihr unendlich zur Verfügung.

Das Lob geht zwar runter wie Öl, aber eigentlich war's nur ein ganz normaler Treffer...

Sprachschwierigkeiten

Obwohl nun bald zwei Jahre vergangen sind, seitdem *Wild Arms* in den USA erschienen ist und den Verantwortlichen wahrlich genug Zeit für eine "saubere" Lokalisierung zur Verfügung stand, hat Sony die Übersetzung mal wieder nicht perfekt hinbekommen. Damit wenigstens bei FF VIII alles glatt läuft, haben wir jetzt unseren Tet direkt bei Squaresoft vorbeigeschickt. Schau 'mer mal, ob's was bringt...



Jedes Party-Mitglied darf sich einen Gegenspieler aussuchen. Eure Helden wehren sich mitunter jedoch sofort, wenn sie angegriffen werden und sind dadurch mehrmals dran.

Fähigkeiten besitzt.
Auf sämtlichen Übersichtskarten seht Ihr immer nur den Anführer Eures Trupps, obwohl bis auf wenige Ausnahmen immer alle drei Charaktere mitreisen. Zu Beginn erkundet Ihr das Land nur zu Fuß. Berge, Flüsse und Meere stellen dabei unüberwindliche Hindernisse dar. Um von einem Kontinent zum nächsten zu gelangen, benutzt Ihr die ELW-Pyramiden, welche über ein Teleport-System verfügen. Im Verlauf des Spiels stellt Euch ein Kapitän dann sein Schiff zur Verfügung, und schließlich konstruiert eine Erfinderin sogar ein Flugzeug für Euch. In den örtlichen Läden kauft Ihr Waffen, Rüstungen und allerlei Heilmittel ein (oder findet diese unter Kisten) und plaudert mit den Bewohnern. Übernachtet Ihr irgendwo, werden Eure Gesundheits- und Magiepunkte aufgefrischt. Außerhalb der Städte trefft Ihr in regelmäßigen Abständen auf die obligatorischen Monsterscharen. Im Kampfmodus-Screen stehen Euch zur Bewältigung solcher Begegnungen folgende Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl: Ihr könnt versuchen zu fliehen, Ihr laßt den Computer per Auto-Battle-Funktion für Euch kämpfen oder Ihr werdet selber aktiv und bestimmt die Taktik, mit der jede Eurer Figuren angreifen soll (Specials, Magie, Einsatz von Items etc.). In den zahlreichen Verliesen und Ruinen von Filgaia findet Ihr stärkere ARMs für Rudy, in den Filialen der magischen Gilde laßt Ihr neue Zaubersprüche für Cecilia in gefundene Scheiben eingravieren und Jack perfektioniert seine Technik, wie er das Schwert noch schneller ziehen kann, in Kämpfen oder durch die Lektüre schlauer Bücher.
In jeder Stadt sitzt ein Papagei auf einer Stange, der sich gerne Eure Geschichte anhört und diese auf Memory Card verewigt. In den Dungeons übernimmt ein besonders markierter Kreis auf dem Boden - meist vor größeren Gegnern zu finden - diese Aufgabe *ds*

SUPER

Meine Meinung: *Wirklich seltsam, warum Sony uns dieses durchweg gelungene Spiel so lange vorenthalten hat. Wild Arms ist, um es auf den Punkt zu bringen, ein absolut ausgewogenes Spiel mit einer Vielzahl unterschiedlicher Gameplay-Elemente. Die Story ist brillant und fesselt durch ihre ständigen Überraschungen und Wendungen, Benutzerführung und Steuerung sind durchdacht und intuitiv, die Rätsel abwechslungsreich, andererseits aber auch nicht zu schwer, und der Umfang stimmt ebenfalls - eine durchweg runde Sache! Die zahlreichen Waffensysteme und Zaubersprüche ermöglichen außerdem für jede Schlacht und jeden Gegner die richtige Taktik. Apropos Gegner: Polygonmonster gibt es hier massig viele, in den unterschiedlichsten Ausführungen, aber allesamt wunderschön animiert und detailliert gestaltet. Auch lobend hervorzuheben ist die Präsentation der Kämpfe, welche immer von verschiedenen Perspektiven und mit dynamischen Kameras betrachtet werden. Seit FF VII das genialste Rollenspiel für unser PAL-Territorium.*

Info

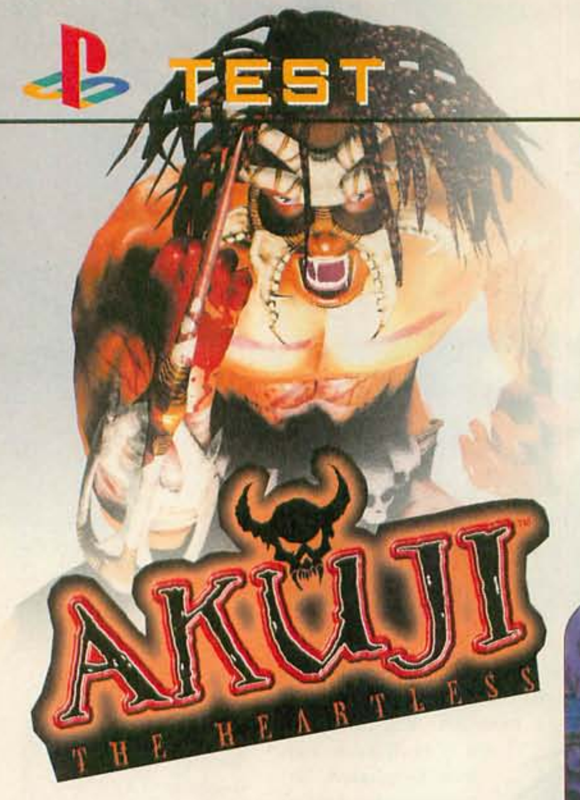
System:	PlayStation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	deutche Texte
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	60 %
Sound:	60 %



Spielspaß:



Inserentenverzeichnis



Gibt es "Indiana Jones"-Fans unter Euch? Insbesondere solche, die vom Tempel des Todes nicht genug kriegen konnten? Für diejenigen dürfte mit Crystal Dynamics' (*Gex*) *Akuji the Heartless* ein Traum wahrgeworden sein. Nachdem Euch Euer niederträchtiger Bruder das Herz aus dem Leib gerissen hat (Vorspann und Zwischensequenzen sind bisweilen recht deftig, also nichts für Kids!), findet Ihr Euch in der Unterwelt wieder und empfangt erste Instruktionen von einem mysteriösen Schamanen, wie der Weg zurück unter die Lebenden und damit Eure wohlverdiente Rache zu schaffen ist. Kaum habt Ihr den ersten Level betreten, taucht Ihr auch schon in eine phantastisch gruselige Voodoo-Welt aus famosen Lichtspielereien und atmosphärisch dichter Soundberieselung ein, wie sie nachts auf Jamaika nicht authentischer sein könnte. Ihr könnt Euch völlig frei in der dritten Dimension durch die schummrig beleuchteten Totentempel und Flußläufe im Mondschein bewegen, wobei die Kamera sich default-mäßig schräg über Eurer Birne befindet. Ändert Ihr jedoch die Laufrichtung, muß auch die Kamera manuell nachjustiert werden – entweder via L1/L2, um einen Rundum-Überblick über das gesamte Szenario zu erhalten, oder durch kurzes Antippen von R2, um wieder in den Standard-Blickwinkel zu wechseln. Hinweisschilder in den ersten Stages erklären Euch vorbildlich, was ein herzloser Krieger alles an Moves in petto hat. Neben Eurer scharfen Machete, mit der Ihr Lianen kappt, Zombies, geflügelte Teufel, Nashörner und wildgewordene Voodoo-Affen vertrimmt, ist in den verwinkelten Umgebungen auch allerhand Voodoo-Magie (vom Soul Seeker bis zum Feuerball und Schutzschild) versteckt, mit der Ihr stärkere (End-)Gegner wie feuerspeiende Drachen, fette Riesenspinnen (in ihrem eigenen Netz!) oder mechanische Fallen – auch aus der Ferne – bekämpft. Der Clou hierbei: Wie in *Turok 2* oder *Small Soldiers* könnt Ihr jederzeit in einen Sniper-Modus schalten, in dem der gewünschte Unhold herangezoomt wird, dem Ihr per Fadenkreuz mächtig einheizt. Dieses Feature wird auch dazu


Blaue Kristalle sind gesammelt 1Ups wert.


Mit dem Boß im Spinnennetz werdet Ihr am besten per Soul Seeker fertig.

Der erste Endgegner feuert seine Feuerball-Salven auf Euch ab. Ihr müßt warten, bis es zum Nahkampf kommt.

Im Forst der Finsternis ist Gleitschirmfliegen für den Voodoo-Mann angesagt.

Die Vertex-Lighting-Effekte und die Stimmung des Spiels sind erste Sahne.

Meine Meinung: *Wahnsinn, der Hammer, ein echter Geheimtip! Die Jungs von Crystal Dynamics haben tief in der Lichterkiste (Vertex Lighting) gekramt und eine Grusel-Voodoo-Atmosphäre gezaubert, bei der höchstens noch MediEvil mithalten kann, bei dem allerdings noch ein guter Schuß Komik das Geschehen würzt. Was allein in den ersten fünf Stages effektemäßig abgeht (keine normalen 08/15-Explosionen!), läßt Euch schon mal den Mund offenstehen. Das Gute daran ist, daß auch das Gameplay 100%ig stimmt: Akuji bietet eine wunderschöne Lernkurve, die Stages nehmen fast unmerklich an Schwierigkeit zu, bis ab Stage zehn auch die Jump'n'Run-Künstler wirklich gefordert werden. Dabei wird nicht wie in Tomb Raider verbissen über der Lösung gegrübelt, es ist eigentlich immer klar, was zu tun ist, und somit kommt der Spielfluß nie auch nur ansatzweise ins Stocken, obwohl wirklich einige sehr schöne Puzzles in Akuji stecken (Ihr müßt z.B. nach und nach durch Schalterumlegen den Turm einer Schlangengöttin aufbauen, um ihn anschließend zu erklimmen). Und erst dieser stimmungsvolle Soundtrack, der die schwelende Voodoo-Atmosphäre einmalig ergänzt! Woran man sich vielleicht je nach Geschmack stören könnte, ist, daß die Kameraperspektive stets manuell nachjustiert werden muß – mir hat das jedoch nichts ausgemacht, da es sofort in Fleisch und Blut übergeht. Echte Kritik verdienen allenfalls einige Stellen, an denen keine Kameradrehung möglich ist – auch hier eine Parallele zu MediEvil und die in späteren Levels leicht nachlassenden Lichtspielereien (dadurch, daß dort viel im Freien agiert wird). Trotzdem: Genauso habe ich mir eine Weiterentwicklung des verwandten Pitfall 3D vorgestellt – einfach zugreifen!*

SUPER





In die Bluttümpel solltet Ihr nicht fallen - kümmert Euch lieber um die Libellen!

benutzt, um ansonsten unerreichbare Schalter umzulegen. Außerdem könnt Ihr jederzeit – wirklich an jeder Stelle, auch an der Wand stehend - in eine First-Person-Perspektive umschalten und Euch die Gegend anschauen. Apropos Rätsel: *Akuji* stellt kein dümmliches 08/15-Hau-Drauf-Action-Game dar, der Jump'n'Run-/Puzzle-Anteil nimmt einen viel größeren Part ein. Ihr seid ständig auf der Suche nach passenden Runen, die entweder Türen öffnen, Mechanismen auslösen oder den Weg zum erlösenden Seelentor freigeben. Eure Hauptaufgabe besteht nämlich darin, die (exzellent versteckten!) Seelen Eurer Verwandten in der Unterwelt ausfindig zu machen und einzusammeln. Um das hinzukriegen, kann *Akuji* gameplaytechnisch aus dem Vollen schöpfen: Klettern, Hangeln, Schwingen, sich in einen Werwolf verwandeln, Rückwärtssalti, Abseilen und Segelfliegen sind nur einige der Eigenschaften, die unser Maskenmann mit Kriegsbemalung benötigt, um aus den unterirdischen Bluthöhlen, dem Friedhof des Grauens, der Festung in den Baumwipfeln und verschiedenen Voodoo-Tempeln heil zu entkommen. Nur wenn Ihr genug Seelen zusammenhabt, gibt Euch Euer Berater-Schamane den Weg zum nächsten Boß-Duell frei. Ihr könnt dazu jeden Level übrigens beliebig oft betreten, vorher in anderen Stages gesammelte Magie kann aber nicht mitgeführt werden. Während Eurer Streifzüge erledigte Feinde lassen kleine Energie-Portionen in unterschiedlichen Größen (eins, fünf und zehn - je nach Schwierigkeit der Gegner) zurück, die Ihr im Hunderterpack gegen Extraleben eintauschen dürft. Außerdem gibt's massenweise kleine Voodoo-Puppen einzusammeln, die ebenfalls à hundert Stück Eure Lebensleiste etwas verlängern. Blau schimmernde *Tomb Raider*-Kristalle, die mit steigender Levelzahl immer seltener werden, dienen als Rücksetzpunkte. Ist Euch eine Stage zu schwer, darf jederzeit zum Schamanen zurückgekehrt und auf Wunsch auch gespeichert werden. *Dual Shock*-Pads werden natürlich auch unterstützt, der Effekt wurde jedoch nicht verschwenderisch wie in vielen anderen Games implementiert, sondern nur an bestimmten Stellen (z.B. beim Abseilen oder Segelsfliegen) aktiviert. *rk*



Auf dem schummrig beleuchteten Steg erwartet Euch der Sensenmann persönlich.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	Eidos Interactive
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	87 %
Musik:	91 %
Sound:	78 %

Spielspaß:



Die Lösungen sind für PlayStation PC, Saturn, Mac & Amiga

Komplettlösungen
für viele Video- und Computerspiele

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop
Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):
Nachnahme 11 DM / Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

Fordern Sie die Gesamtliste an



C&C Sammlung

Baphomets Fluch



Riven und Myst

Tomb Raider

Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Alien Trilogy
Alone in the Dark 1 - 3
Alundra (19,80)
Atlantis - Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1&2 (14,80)
Betrayal in Antara
Blade Runner
Casper
C & C - Sammlung (19,80) -
- Teil 1 und 2 mit Missionen
Commandos (19,95)
Dark Earth
Deathtrap Dungeon (19,95)
Diablo
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dune 2000 (19,95)
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
Fallout
Grim Fandango (19,95)
Hexen
Jedi Knight
King's Quest 1-7
Lands of Lore 2 (14,80)
Larry 1-7
Legacy of Kain (14,80)
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
MDK
Might & Magic 6 (19,95)
Monkey Island 1 bis 3
Oddworld: Abe's Oddysee
O.D.T. (19,95)
Phantasmagoria 1
Resident Evil (14,80 / 19,80)
Riddle of Master Lu
Riven und Myst (14,80)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek - Sammelband
Star Trek - Generations
Starcraft (19,95)
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Warcraft 1+2 & Exp. (14,80)
Warhammer - Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
X-Files The Game (19,95)
"Z"
Zork: Der Großinquisitor
Game Breaker Sol. 1 (29,80): Diablo, MDK, Resident Evil D.C., Abe's Oddysee, C&C 1+2, Warcraft 2: Tides o. Darkness, Warhammer: g. Ratte, "Z"
Game Breaker Sol. 2 (29,80): Baphomet 1+2, Discworld 1+2, Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder, Legacy of Kain, Suikoden

Sie finden uns im Internet: http://www.hintshop.com

Händleranfragen erwünscht

Ständig Neuheiten



Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1





Hinter diesem unscheinbaren Titel vom englischen Psygnosis-Lieferanten A(ttention) T(o) D(etail) (= Berücksichtigung von Details) steckt eines der verrücktesten Rennspiele aller Zeiten. Als Pilot der galaktischen Racing Liga klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines ziemlich abgefahrenen und extrem robusten Gefährts auf vier dicken Reifen, dem sogar die Schwerkraft nichts auszumachen scheint: Ihr könnt an Steilwänden entlang brettern, die Tunnelabkürzung über die Decke nehmen oder nach einem siebenfachen Rittberger ins nächste Hochhaus donnern. Zunächst entscheidet Ihr Euch aber für einen von sechs *Rollcage*-Boliden, die sich in den Bereichen Grip, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Widerstandsfähigkeit unterscheiden und nehmt am besten gleich den Kampf um die Racing-Krone in den Ligen Gemini, Scorpio und Taurus gegen jeweils sechs Konkurrenten auf. Fast wie in der Formel 1 werden hier die Punkte verteilt: Zehn für den Sieger, sechs für den Zweiten, dann vier, zwei, eins und nix mehr für den absoluten Looser. Um Euch in die Siegerlisten einzutragen, müßt Ihr aber schon mit allen Wassern gewaschen sein, denn fahrerisches Können allein reicht noch lange nicht aus! Oberste Priorität haben erstmal die auf Böden, Wänden, Decken und geheimen Abkürzungen plazierten blauen Beschleunigungspfeile, die Euch kombiniert (d.h. mehrfach hintereinander


Jetzt wäre ein Turbo recht.


Immer an der Decke lang.


Nahaufnahme-Perspektive.


Yeah: Abkürzung gefunden.

Schafft Ihr eine perfekte Runde, gibt's als Bonus zwei Special-Weapons, die Ihr via L1/R1 bequem abfeuern könnt.

Auf dem Mars schlagen gerne mal brennende Meteoriten auf der Strecke ein.


RC kann bisweilen ganz schön chaotisch sein: Salti mit Schraube, comprende?


Jetzt wird's brenzlig: Ob wir dem Mars-Turm mit 300 Sachen noch ausweichen können?



Das Fahrverhalten der sechs angebotenen Future-Boliden ist nicht soo unterschiedlich.

Tyco-Rebounder

Die *Rollcage*-Boliden haben sich offensichtlich die ferngesteuerten Autos namens Rebounder von Tyco zum Vorbild genommen. Genau wie im Spiel sind die Dinger imstande, auch auf dem Kopf stehend weiterzufahren. Unfällen steht also nichts mehr im Wege! Zu haben ist das Spielzeug für ca. 150 Mark im gutsortierten Fachhandel. Eine offizielle Lizenz Videospiel-Spielzeug ist jedoch nicht vorhanden.


SUPER

Meine Meinung: *Wahnsinn, was da auf dem Screen für ein Effektfeuerwerk abgeht! Rollcage bietet eine der schönsten Lightsourcing-Ansammlungen auf der PlayStation: Raketen sprengen links und rechts von Euch Türme und Bauten, Ufos zischen über Euch hinweg, oder Meteoriten schlagen mit einem dicken Feuerschweif auf der Strecke ein. Und das alles bei durchweg konstant hoher Framerate, nahezu null Pop-Ups und keinerlei Nebel! Teilweise wird sogar der ganze Screen kurzzeitig in ein gleißendes Licht getaucht. Der Nachteil der ganzen Optik- und Explosions-Pracht besteht nun darin, daß es sehr schwer ist, Eure Kiste wieder in der richtigen Richtung in Gang zu bringen, wenn einmal die Hölle über Euch hereingebrochen ist (wenn Ihr z.B. nach dem Einsatz eines Hi-Speed-Extras und dem gleichzeitigen Einschlag einer Leader-Missile völlig orientierungslos und ohne Kontrolle irgendwie kreuz und quer über die Strecke fliegt). Als ernsthaftes Rennspiel darf man Rollcage also nicht ansehen - wer jedoch auf ein technisch perfektes Pyrotechnik-Spektakel, eingebettet in eine Racing-Umgebung, steht, sollte sich diesen neuen Psygnosis-Titel auf jeden Fall genauer anschauen. Ich hatte zumindest selten so einen Spaß mit einem Waffen-Racer - das Gewinnen ist hier irgendwie gar nicht so wichtig!*



Völlig die Orientierung verloren? Einfach auf den Zentrierungs-Button hämmern.



Ihr könnt Raketen in umliegende Gebäude jagen: Hindernis für die Verfolgerschar!

überfahren) auf ein Wahnsinnstempo katapultieren, das für Aufholjagden sehr nützlich ist, aber in späteren Strecken und Ligen nur von Profis am Pad sicher gehandelt werden kann. Getoppt wird Eure Hi-Speed-Jagd aber noch vom Effekt eines Speed-Extras: Bei dessen Anwendung solltet Ihr nach Möglichkeit eine komplett gerade Strecke ohne Unebenheiten vor Euch haben, oder fleißig beten. Sonst kann es schnell mal vorkommen, daß Ihr mit einem siebenfachen Salto inklusive acht Schrauben ca. 50 Meter hoch über die Ziellinie segelt und nicht mehr wißt, wo vorne und oben ist – und das ist jetzt wirklich keine Übertreibung! Um Euch wieder in Fahrtrichtung zu zentrieren, betätigt Ihr einfach den Kreis-Button – allerdings geht das nur, wenn Ihr wieder festen Boden unter den Rädern habt, und dauert auch dann noch einige quälend lange Sekunden. Zwischendurch könnt Ihr durch einen Blick in den Rückspiegel (Analogstick nach unten) checken, was die Konkurrenz so alles treibt (falls noch jemand hinter Euch ist!).

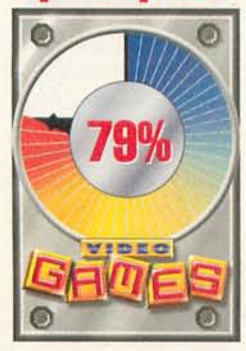
Zuschauer an der Strecke: Aufgepaßt!

Natürlich gibt's auch noch andere Extras, die als hübsch blau leuchtende Elemente auf der Straße liegen und aufgesammelt werden können. Bis zu zwei Stück könnt Ihr gleichzeitig mit Euch führen und durch Druck auf L1/R1 bequem auslösen: Leader-Raketen schießen sich auf den Führenden ein, Zeituhren verlangsamen alle vor Euch Fahrenden extrem, Bohrer schicken drei Laser auf die Reise, die sich auch durch mehrere Gegner hindurchfressen und Wormholes verschlucken Autos und spucken sie hinter Euch wieder aus. Normale Raketen lassen sich auch auf Gebäude, Anzeigetafeln und Berge am Wegesrand abfeuern (ein Zielerfassungssystem hilft Euch dabei) und haben somit zweierlei Zweck: Den Konkurrenten den Weg verbauen (und Euch selbst in der nächsten Runde ebenfalls) und Euch selbst beim Zusammensturz zusätzliche Beschleunigung verleihen (etwas absurd, aber spaßig!). Schafft Ihr eine perfekte Runde, ohne irgendwo anzuecken, spendiert man Euch beim Überfahren der Start-/Ziellinie zwei Bonus-Items, sofern Ihr Eure Rohre gerade leergeballert habt. Zum Austoben stehen insgesamt vier Planeten (d.h. grafisch unterschiedliche Szenarien) mit verschiedenen Variationen (d.h. Strecken) zur Auswahl: Neoto (japanische Glitzerstadt bei Nacht, drei Kurse), Harpoon (*Daytona USA*-Stil, fünf Kurse), Saphire (Arktis, drei Kurse) und Outworld (Marslandschaft, vier Kurse). Legt Ihr eine Traumsaison mit lauter ersten Plätzen hin (viel Spaß beim Üben!), wird als Belohnung ein Death-Match-Modus freigeschaltet. Als Saisonabschluß bekommt Ihr auch jeweils einige ganz nette Rendersequenzen zu sehen. An einen Zweispieler-Modus hat ATD genauso gedacht (je nach Wunsch horizontal oder vertikal gesplitteter Screen) wie an den inzwischen eigentlich in jedem Game üblichen Dual-Shock-Support. Musikalisch werdet Ihr von ziemlich fetzigen Techno-Rhythmen unterhalten. *rk*

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Future-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	ATD
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block, Paßwort
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	86 %
Musik:	77 %
Sound:	79 %

Spielspaß:



Top4 Softwareversand
- die neuesten Games sofort lieferbar !!
- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- Reparatur aller Spielkonsolen und Zubehör
- Wir haben auch ältere Titel im Lager !!
- Ehrliche Beratung und Blitzversand
Nintendo 64 · Gameboy · Sony Playstation · Sega DC



0711/7799431
E-Mail : Topvier@t-online.de

http://www.mega-star.de
Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen
Tel. 07761 / 59953 Fax. 07761 57014
alles online oder was.........
NEO GEO Pocket
Tel.: 062 873 56 40
Schaffhauserstr 49, CH 4332 Stein
http://www.gamepoint.ch

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!
Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.
HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
17.-21.2.99
22. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik
- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
Sonderschauen:
- Internet-Cafe
- „Feel the impression" 3 D-Kino
- Handys von Menschen der Zeitgeschichte
- 5000 Jahre Geschichte der Informationstechnik
Westfalenhallen Dortmund
Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf: 02 31 / 12 04-678 (Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)
Messezentrum Westfalenhallen Dortmund
Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de



Bust-A-Move 4

Hat es mal mit ´nem bestimmten Level nicht so geklappt, wie Ihr wolltet, zeigen Hilfslinien den Weg über die Bande.

Eine der Neuerungen: Die Seilzüge im Einspielermodus.

Dank des Kettenreaktion-Features räumt Ihr das Feld schon auch mal in wenigen Sekunden ab.

Verschütteter Modus

Bei *Bust-A-Move 2* gab es einen weiteren Zweispielermodus, das sog. Time Attack. Ihr mußtet dabei entweder die eigene Seite schneller abräumen als der Gegner, oder einfach länger durchhalten. Diese Variante war erheblich geradliniger, weil der Störfaktor der gegnerischen Kugeln wegfiel und vor allem besser für Wettbewerbe geeignet war. Leider hat Taito diesen Modus abgesägt. Schade!

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	62 %
Musik:	61 %
Sound:	50 %

Spielspaß:



Wer noch nicht der Sucht der kleinen bunten Bälle verfallen ist, sollte schleunigst weiterblättern. Denn habt Ihr Euch erst einmal den *Bust-A-Move*-Virus eingefangen, werdet Ihr ihn nicht mehr los. Und alle, die glaubten, nach einem knappen Jahr *BAM 3* nun endlich Antikörper gebildet zu haben, sehen sich nun der neuen Version gegenüber, gegen die so schnell kein Kraut wachsen wird.

Für alle, die das *Bust-A-Move*-Prinzip noch nicht kennen und der einführenden Warnung nicht Folge geleistet haben, hier eine kleine Regelkunde. Bei diesem Puzzle-Game geht es darum, kleine farbige Bälle aus einer Schleuder nach oben zu schießen, wo sie hängen bleiben. Immer dann, wenn mindestens drei der gleichen Farbe aneinanderstoßen, lösen sich diese in Luft auf. Basta! Mehr gibt es nicht zu wissen. Und daß einen ein derart einfaches Prinzip stunden-, ja tage- und monatelang vor die PlayStation fesselt, ist zwar fast unglaublich, aber so ist es halt.

Auch die Version 4 hat wieder Neues zu bieten. Es geht dabei weniger um die verschiedenen Spielvarianten. Hier hatten schon die Vorgänger genügend Arten zur Auswahl. Beim Puzzle-Game geht es darum, eine gewisse Anordnung komplett aufzulösen, um Schritt für Schritt durch immer schwieriger werdende Level zum Ziel zu gelangen. Hier gibt es – neben verschiedenen neuen Spezialblasen – auch das erste Novum: die Seilzüge. Dabei hängen die Bälle in Trauben an den Enden eines oder mehrerer Seile, die über Rollen laufen. Es reicht dabei nicht, einfach nur die Blasen wegploppen zu lassen. Zudem müßt Ihr auf das Gewicht achtgeben, damit nicht plötzlich eine Seite so schwer wird, daß sie am Boden aufstößt. Klappt ein Level einmal nicht, erscheinen beim nächsten Versuch gestrichelte Hilfslinien, die auch komplizierte Bandenschüsse gelingen lassen.

Wem der Kampf gegen sich selbst nicht genügt, kann zwischen einem computergesteuerten oder einem menschlichen Antagonisten wählen. Und hier kommt als neue Zutat die Kettenreaktion ins Spiel. Schlägt nämlich eine abgeschossene Kugel in eine Verbindung zweier gleichfarbiger ein, teilt sie diese wie in der Atomphysik. Die Kügelchen schießen dann weiter und prallen an den Banden ab, bis sie erneut auf Farbbälle treffen. Sind das zufällig wieder welche derselben Couleur, werden sie erneut geteilt, und es geht in zunehmendem Tempo weiter mit dem Abräumen des Spielfeldes.

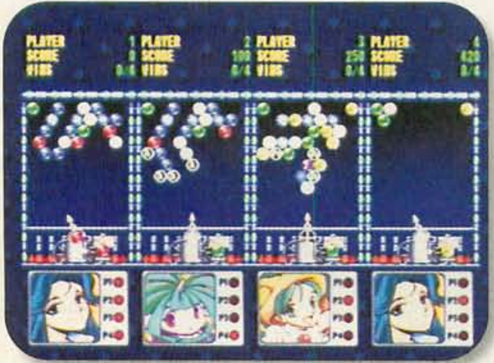
Da das alles nicht mehr gar so leicht ist wie das ursprüngliche Spielprinzip, gibt es Tutorials sowohl zum Thema Flaschenzüge als auch zur Kettenreaktion. Hier erfahrt Ihr die Regeln und Ausnahmen, nach denen sich die Seile bewegen und aufgrund derer die Kugeln auseinanderfliegen. Also keine Angst: Wer im Physikunterricht nicht aufgepaßt hat, kann sich trotzdem von *Bust-A-Move 4* fesseln lassen. *ib*

SUPER

Meine Meinung: *Bust-A-Move ist und bleibt mein All-Time-Favorite. Dieses Game schafft mit so wenig Aufwand einen derartigen Spielspaß, wie es andere Scheiben selbst mit perfektester Videountermalung, echten Schauspielern und den ausgefeiltesten Spielideen nicht zuwege bringen. Die beiden neuen Haupt-Features bringen in BAM 4 noch mal etwas frischen Wind hinein. Besonders die Seilzüge haben es in sich und erinnern stark an das Gameplay von Swing. Die Kettenreaktionen hingegen erscheinen mir etwas willkürlich und lassen sich - ähnlich wie in der Atomphysik - kaum wirklich steuern.*

Allerdings bin ich der Meinung, daß es langsam mit Neuerungen reicht. Bereits jetzt ist das Auswahl-Menü derart verschachtelt und die Sonderkugeln so vielfältig, daß man sie sich kaum noch merken kann. Statt dessen sollten sich die BAM-Entwickler lieber hinsetzen und einen neuen Erfolgstitel planen, statt mit einem BAM 14 irgendwann den Untertitel "Chaos Pur" zu ernten.





Beim Mehrspielermodus werden die einzelnen Felder unerträglich klein.

Bust-A-Move ist ein Klassiker. Egal, auf welcher Plattform. Während dieses Puzzle-Game auf der PlayStation bereits in der 4. Auflage erscheint, hat Entwickler *Taito* für Nintendos Konsole erst die Dreierversion umgesetzt - allerdings mit einigen Spezial-Features. Das erste nutzt die Mehrspielerfähigkeit des N64 aus und bietet den Multiplayer-Mode nicht nur für zwei, sondern gleich für vier Kontrahenten. Eigentlich gut gemeint, entpuppt sich allerdings gerade dies als Pferdefuß. Da alle vier Spieler nebeneinander antreten, sind die einzelnen Felder - und somit auch die Kugeln - überaus winzig. Leider gilt dies auch, wenn sich nur zwei Kontrahenten gegenüber stehen. Immerhin ist die Steuerung beim N64 mit dem Joystick sehr viel genauer und feiner justierbar als bei der PSX-Variante. So läßt sich das Katapult exakter ausrichten und sowohl Direkt- als auch Bandenschüsse gelingen öfter, und sie kommen auch da an, wo sie geplant waren. Dafür hat man sich bei der Grafik keine sonderliche Mühe gegeben - trotz der besseren Engine des N64 wirken die Kugeln recht lieblos, die Männchen und Weibchen am Steuerhebel flach, und selbst die Hintergründe sind ohne nennenswerten Kontrast und eher verwaschen.
An verschiedenen Modi hat Taito jedoch nicht gespart und zusätzlich zu den bekannten in der "Collection" über 1.000 verschiedene Puzzle-Screens verschiedenster Anwender vereint. Denn ebenso wie die Dreierversion der anderen Plattformen, besitzt auch die Nintendo-Variante einen gelungenen Edit-Mode, in dem Ihr Euch eigene Puzzle-Games konstruieren könnt. *ib*

Info

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Taito
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	Rumble Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 110 Mark
Grafik:	55 %
Musik:	60 %
Sound:	50 %

Spielspaß:





***Meine Meinung:** Eigentlich bin ich ein großer Bust-A-Move-Fan. Dennoch kommt bei der N64-Version kein so rechter Spielspaß auf. Zwar läßt sich das Katapult mit dem analogen Joystick sehr viel genauer ausrichten, als das mit digitaler Steuerung der Fall ist. Dafür ist die Grafik und besonders die Umsetzung der Multiplayer-Variante mehr als dürftig. Die Kugeln sind pfenniggroß und auch die Texturierung ist schlecht. Es bleibt das Gefühl, daß man bei Taito einen Schnellschuß landen wollte und einfach massig Modi zusammengeklatscht hat. Schade! Denn die Power des N64 wird bei weitem nicht genutzt.*

GEHT SO

Dieses Adressbuch muß man einfach haben!



2.000 Serviceadressen für Consumer-Geräte
Huber, Josef F.; 1998, 250 S.
ISBN 3-7723-4992-7
ÖS 504,–/SFr 63,–/DM 69,–

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de



GEGEN DEN STROM

Für immer größere Schiffe sollen immer mehr Flüsse zu "Wasser-Autobahnen" ausgebaut werden. Zeigen wir den Kanal-Arbeitern in Bonn die rote Karte. Fordern Sie das Info "Rettet unsere Flüsse!" an (für 5 DM in Briefmarken).

STOP

NABU Naturschutzbund Deutschland
NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Dreamcast lieferbar

NEU: Dreamcast RGB-Umbau mit Kabel &Audio für beste Bildqualität

Virtua Fighter 3	159,99
Blue Stinger	159,99
Godzilla	169,99
Sonic Adventure	159,99
Pen Pen	149,99
July	149,99

Nintendo 64

Adapter für "ALLE" Importspiele	74,99
RGB-Umbau dt.Top Bild-Qualität	144,44
Gerät+RGB-Umbau+RGB-Kabel	369,99

VideoGames tierisch gut!
wolfsoft.de
HARDWARE SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT
☎ (02622)83517
Umbau,Tuning

PSX Chip-Umbau*	69,99
Saturn dt./usa/jap. +50/60Hz	99,99

andere Geräte auf Anfrage!!!

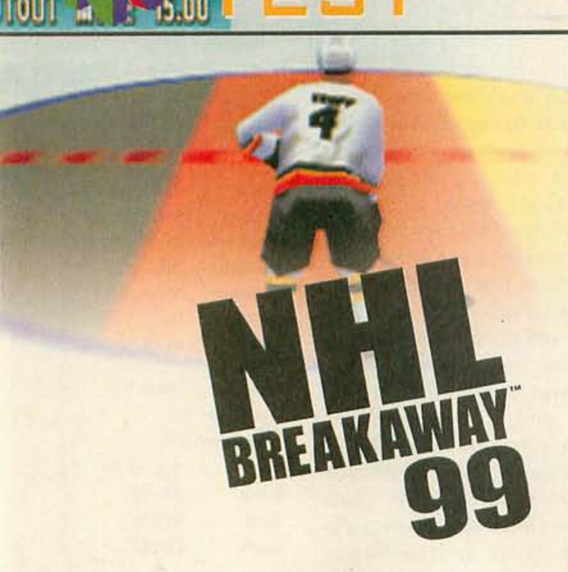
Anschlußkabel
inTop-Qualität für fast alle Fernseher.

PSX-RGB+Audio Besser!	39,99
N64 S-VHS+Audio TOP!	39,99
4-fach Scart RGB-Umschalter	119,99
7-fach Scart RGB-Umschalter	219,99

* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

JAPAN spirits
日本精神
Wir organisieren Euch alle möglichen Goodies direkt aus JAPAN
Dreamcast
Phone: 07227-98412
Fax: 07227-990076
http://www.japanspirits.com



NHL BREAKAWAY 99

Video Games Classic



Deutschland – USA 0:0 ?? In der Realität wäre das wohl ein Traumergebns für die Deutschen.

Man hat sich ja bereits daran gewöhnt, daß sich erfolgreiche Sportspiele jedes Jahr einer Frischzellenkur unterwerfen müssen, um dann, wie in diesem Fall, mit dem Zusatz '99 wieder auf den Markt geworfen zu werden. Diese Verbesserungen können von einem simplen Anpassen der Spielernamen an die aktuelle Saison, über einige neue Spielmodi und Varianten, bis hin zu komplett neuen Animationen und einer deutlich verbesserten Grafik und Steuerung reichen.

Inwiefern *NHL Breakaway '99* sich von seinem Vorgänger unterscheidet, der bei seinem Erscheinen von uns den Classic erhalten hat, und ob sich selbst für Besitzer der 98'er Version die Anschaffung lohnt, wollen wir in diesem Test klären. Selbstverständlich sind wieder sämtliche Teams der NHL mit ihren über 600 Originalspielern sowie mehrere Nationalmannschaften vertreten. Diese unterscheiden sich nun auch grafisch sichtbar voneinander und warten alle mit ihren typischen Bewegungsabläufen und spielerischen Eigenheiten auf.

Es stehen dem Spieler wieder fünf verschiedene Spielvarianten zur Verfügung, darunter der direkte Einstieg in die Playoffs, ein kurzes Freundschaftsspiel für zwischendurch, oder natürlich eine komplette NHL-Saison.

Für den Seasonmodus und die Playoffs spendierte Acclaim umfangreiche Statistiken, die in über 45 unterschiedlichen Kategorien die Leistungen ihres Teams und der vergangenen Partie zeigen. Auch der Management-Part wurde beibehalten und sogar um einige Optionen erweitert, so daß es jetzt z.B. möglich ist, bis zu sechs Spieler in einer einzigen Transaktion zu wechseln.

Doch nun zum Gameplay: An der Tastenbelegung wurde wohlweislich nichts geändert, da diese doch bereits im Vorgänger sehr intuitiv und schnell erlernbar war. Das direkte Anspielen der Mitspieler mittels der C-Tasten wurde beibehalten und funktioniert dank einer intelligenten KI Eurer Teamkollegen nach wie vor sehr gut. Die Übersicht im Spiel ist jederzeit ausreichend und erlaubt auch kompliziertere Paßspiele.

Bei einem Body-Check spielt nun das Gewicht der Spieler eine Rolle, was je nach Masse der Beteiligten die unterschiedlichsten Rempler zur Folge hat.

Die Steuerung blieb unverändert, obwohl hier ein kleiner Feinschliff wünschenswert gewesen wäre. Dennoch lassen sich die Akteure nach wie vor präzise mit dem Analogstick übers Eis steuern. Dem Spieler stehen, wie mittlerweile bei Sportspielen Standart, wieder eine Unmenge von Kameraperspektiven zur Verfügung, von denen aber nur die wenigsten wirklich spielbar sind, dafür aber in der Wiederholung eine präzise Analyse der Spielzüge ermöglichen. Die Animationen der Spieler waren bereits beim Vorgänger sehr gut und sind jetzt sogar noch flüssiger geworden; doch man muß schon sehr genau hinsehen, um die Unterschiede zu bemerken. *ab*

So schön freut sich Nashville über ein Tor.

Den strengen Augen des Schiedsrichters entgeht nichts; Da sitzt man schnell mal zwei Minuren auf der Bank.

In der Wiederholung kann man seine Treffer nochmals in aller Ruhe betrachten.

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Eishockey-Simulation
Datenträger:	96-Mbit-Modul
Hersteller:	Iguana
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Memory Pak
Features:	unterst. Rumble-Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5-9
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	72 %
Sound:	75 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Natürlich ist es gerade bei Sportsimulationen schwer, das Rad jedesmal neu zu erfinden. Durch die realen Vorbilder ist den Entwicklern ein gewisser Rahmen vorgegeben, in dem Sie sich bewegen müßen. Dennoch kann man nach einem Jahr deutliche Verbesserungen, insbesondere bei der Grafik und den Animationen erwarten. Hätte es Acclaim z.B. geschafft, den Hi-Res-Modus zu implementieren, so wäre dies sicherlich eine beeindruckende Neuerung gewesen. So sind die Unterschiede zum Vorgänger leider nicht ausreichend, um einen erneuten Kauf zu rechtfertigen, es sei denn, man ist absoluter Eishockeyfan und möchte immer mit den aktuellsten Teamzusammensetzungen spielen. Für alle, die noch kein Eishockeyspiel auf Ihrem Nintendo besitzen, kann man NHL Breakaway `98 jedoch bedenkenlos empfehlen, auch wenn mittlerweile durch Electronic Arts` NHL`99 eine weitere hochkarätige Eishockeysimulation um den Referenzthron kämpft. Im Zweifelsfall solltet Ihr beide Spiele probespielen. Den Classic hat sich NHL Breakaway `99 aber auf jeden Fall verdient, auch wenn natürlich eine höhere Wertung durchaus möglich gewesen wäre.*

SUPER



ELIMINATOR

Die Mechs stellen keine große Herausforderung dar.

Noch ist Euch der Durchgang durch eine Laserbarriere verwehrt.

Verschiedene Gleiter stehen zur Auswahl, die sich in Steuerung, Schutzschild und Geschwindigkeit unterscheiden.

Neue Ideen sind im aktuellen Spieleangebot leider rar gesät, da macht auch das von Psygnosis veröffentlichte *Eliminator* keine Ausnahme. Die Hintergrundstory ist austauschbar, und versetzt Euch mal wieder in die Rolle eines, in einer futurischen Welt um sein Leben kämpfenden Einzelgängers. Genau genommen übernehmt Ihr die Rolle eines Strafgefangenen, der sich in einem Gleiter vor zahlungskräftigem Publikum durch ein mit Fallen und Widersachern gespicktes Terrain kämpfen muß. Und damit das ganze nicht zu einfach wird, seht Ihr Euch einem erbarmungslosen Zeitlimit ausgesetzt, nach dessen Ablauf eine unter eurem Sitz befestigte Bombe explodiert.

Mit Unterwegs aufgesammelten Extras könnt Ihr Eure Waffen verbessern, oder die Uhr wieder etwas zurücksetzen.

Die Gegner reichen von waffenstrotzenden Mechs, über Drohnen und Selbstschußanlagen bis hin zu relativ großen Levelbossen.

Als Neuerung könnt Ihr mit Hilfe eines Fadenkreuzes die Gegner nicht nur horizontal in Visier nehmen, sondern auch in vertikaler Richtung zielen, was aber auf Grund der hakeligen Steuerung etwas schwer fällt.

Grafisch erinnert *Eliminator* an eine Art *wipEout*, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Auch wenn die Framerate relativ hoch gehalten wurde, machen sich bei vermehrtem Gegneraufkommen deutliche Slowdowns bemerkbar. Die Gegner sind nicht sonderlich detailiert gezeichnet und etwas holprig animiert. Auch kann man kaum von Künstlichen Intelligenz sprechen, da die Widersacher nur stur ihre Runden auf vorgegebenen Bahnen drehen, und sich somit relativ leicht abschießen lassen.



Erst in späteren Stages kommt etwas Spannung auf, da das Zeitlimit zum Teil äußerst knapp bemessen wurde und man den jeweiligen Ausgang meist nur mit Mühe rechtzeitig erreicht.



Eliminator bietet einen Zwei-Spieler-Deathmatchmodus, in dem Ihr auf einem horizontal geteilten Splitscreen euren Mitspieler jagt.

Leider befinden sich dann außer Euch keine anderen Fahrzeuge in den Arealen. Der Zweispieler-Modus ist leider etwas unausgeglichen, denn wer es schafft, sich gleich zu Beginn eine schlagkräftige Waffe unter den Nagel zu reißen, hat das ganze Match hindurch einen fast unschlagbaren Vorteil. *ab*



Leider wirken die Stages etwas kahl.



Das Flug- und Geschwindigkeitsgefühl wird recht gut vermittelt.



GEHT SO

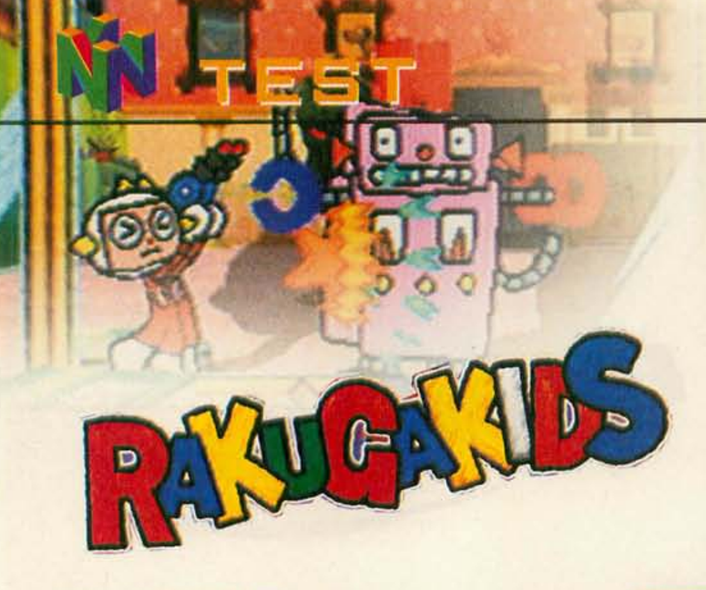
Meine Meinung: *Die Ansätze sind vorhanden, doch leider weiß Eliminator nicht hundertprozentig zu überzeugen. Die Idee, sich nicht nur den Weg frei zu schießen, sondern auch noch den richtigen Ausgang zu finden ist nicht schlecht, dennoch gibt es einige Stellen, in denen wegen der etwas ungenauen Steuerung ein Energieverlust kaum zu verhindern ist. Auch hätte eine bessere KI Wunder gewirkt, denn so sind die meisten Gegner nur Kanonenfutter. Für eine Runde zwischendurch ist Eliminator allemal in Ordnung, und mit einem Kumpel kann sogar richtig Spaß bei diesem Shooter aufkommen.*

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Shoot'-em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-2 (Splitscreen)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	1-3
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	68 %
Musik:	65 %
Sound:	72 %

Spielspaß:





Rakuga Kids





Nicht schlecht! So kann man dem Gegner natürlich auch seine Hochachtung zeigen.

Allein die Hintergrundstory läßt schon auf einen mehr als ungewöhnlichen Beat'em-Up-Vertreter schliessen, da Ihr in Konamis *Rakuga Kids* keine muskelbepackten Kampfsportler, sondern durch magische Zeichenstifte zum Leben erweckte Kinderkritzeleien steuert. Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihr ungewöhnliches Aussehen von den klassischen Genre-Vertretern. Auch der Kampfstil sucht seinesgleichen. Daß es sich bei den Special Moves nicht um gewöhnliche Schläge und Tritte handelt, ist angesichts des Spielkonzepts klar.



Mamezo hat die coolsten Specials drauf.



Beartank bereitet seine U-Boot-Attacke vor.

Dafür bedrohen sich die Kontrahenten z.B. mit gigantischen Lautsprecherboxen, die dem Gegner aufgrund des ohrenbetäubenden Krachs Energie abziehen, oder Ihr pflanzt Euren Widersacher in einen Blumentopf und laßt Ihn zur Sonnenblume mutieren.

Die Grafik sieht wirklich wie mit Buntstiften gezeichnet aus, und auch die sogenannten Magic Attacks werden erst von einem Zeichenstift gemalt, um dann in die Tat umgesetzt zu werden.

Man kann sich das Spiel am ehesten als eine Art *Clayfighters 63 1/3* mit erweiterter Move-Palette und *Yoshi's-Story*-Grafik vorstellen. Die Animationen der Figuren sind extrem flüssig geraten, und die PAL-Version kommt ohne störende Balken aus.

Obwohl man es sich auf den ersten Blick nicht vorstellen kann, steht Konamis Kiddie-Prügler in puncto Gameplay Capcoms Vorzeige-Fightern in nichts nach. Dafür weist *Rakuga* aber auch die typischen "Standard-Beat'em-Up-Mankos" auf. So sind Special Moves relativ schwierig anzubringen und meist auch gar nicht notwendig, da man mit einigen wenigen Attacken nahezu problemlos durch das Spiel kommt. Leider stehen Euch mit nur sieben zu Beginn anwählbaren Kämpfern vergleichsweise wenig Charaktere zur Auswahl. Kleiner Gag am Rande: "Rakuga" ist japanisch und steht für "Graffiti". Der Name "Graffiti Kids" ist aber bereits in Italien geschützt und hätte zuviel Lizenzgebühren gekostet, daher blieb's bei dem holprigen Namen. *ds*



Die Stachelfaust kam unverhofft, aber gut.

Die Anfangsidee war, ein Prügelspiel für "Light-User" zu entwickeln. Daher auch der grausam süße Comic-Stil und -Sound.

Gar nicht kindisch ist dagegen die Move-Palette und die absurden Magic Attacks.

Der CHO-Robo hat eigentlich 'nen anderen Namen, aber nicht mehr alle Buchstaben.

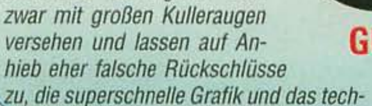
INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	2D-Beat'-em-Up
Datenträger:	96-Mbit-Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Pak (40 Blöcke)
Features:	unterst. Rumble-Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	60 %
Musik:	65 %
Sound:	70 %

Spielspaß:







Meine Meinung: *Der Mut, ein vordergründig so trashiges Spiel überhaupt bei uns zu veröffentlichen, verdient ein Extra-Lob. Die Figuren sind zwar mit großen Kulleraugen versehen und lassen auf Anhieb eher falsche Rückschlüsse zu, die superschnelle Grafik und das technisch ausgeklügelte Kampfsystem genügen aber durchaus auch höchsten Ansprüchen. Lediglich die zu geringe Anzahl an Kämpfern und der bescheuerte Soundtrack vermasseln die Gesamtwertung. Unbedingt mal in der Videothek ausleihen, Rakuga ist ein echter Brüller!*

GUT

Rogue Trip
Vacation 2012



Hier wurde Euch gerade mit feurigen Argumenten ein Tourist weggeschnappt.

Als erspielbares Bonusfahrzeug steht Euch u.a. ein waschechtes UFO zur Verfügung.

Dank Monika und Bill gehört das Weiße Haus auch weiterhin zu den bekanntesten Gebäuden auf unserem Planeten.

Seit vor zwei Jahren *Twisted Metal* für die PlayStation erschien, gab es haufenweise ähnliche Spiele, denen es mehr oder weniger gut gelang, dieses aus einer Mischung zwischen Shoot'em-Up und Racer bestehende Spielprinzip zu kopieren. Nachdem der direkte Nachfolger *Twisted Metal 2 World Tour* nur mit wenigen Verbesserungen aufwarten konnte, präsentiert das Entwicklerteam Singletrac mit *Rogue Trip* nun eine um neue Ideen erweiterte Variante.
Im Jahre 2012 A.D. ist die Erde zu einem langweiligen und unwirtlichen Planeten verkommen. Das Reisen in der Freizeit ist unter Strafe gestellt, und die einzige Möglichkeit, etwas Zerstreuung zu finden, bieten künstliche Vergnügungstempel, in denen der Anschein einer heilen Welt vermittelt werden soll.
Da sich aber nicht alle Erholungsbedürftige damit zufrieden geben wollen, kommt Ihr ins Spiel.
Knallharte, motorisierte Söldner verdienen ihren Lebensunterhalt damit, Touristen, die noch einen wirklichen "Urlaub" erleben wollen, gegen harte Dollar zu verschiedenen, hartumkämpften Sehenswürdigkeiten zu fahren.
In *Rogue Trip* übernehmt Ihr nun die Rolle eines dieser futuristischen Taxifahrer. Zur Auswahl stehen Euch elf exotische Chauffeure wie z.B Ozone, ein Verrückter mit hochgerüstetem Krankenwagen, oder der Superheldenverschnitt Ratman, dessen Fahrzeug an das berühmte Batmobile erinnert. Im Laufe des Spiels erschließen sich Euch noch weitere ungewöhnliche Charaktere mit entsprechenden skurrilen Fahrzeugen.
Habt Ihr Euch für eine Spielfigur entschieden, heißt es, sich nun schnell einen Touristen an Bord zu laden und diesen möglichst unbeschadet zur ersten Touristenattraktion zu bringen. Dort macht dieser ein Erinnerungsfoto für die Daheimgebliebenen, und weiter geht`s zum nächsten Fotopunkt. Für jedes gemachte Foto erhaltet Ihr zusätzlich zum normalen Fahrpreis einen satten Bonus.
An sich keine schwere Aufgabe, wären da nicht die anderen Höllentaxis, die Euch Euren Fahrgast um jeden Preis abjagen wollen, um selber zu kassieren.
Damit Ihr Euch das nicht einfach so gefallen zu lassen braucht, stehen verschiedene aufrüstbare Waffen zur Verfügung, die jedoch erst einmal eingesammelt werden müssen, sowie je nach gewähltem Fahrer eine individuelle Spezialwaffe. Um die Waffen upgraden zu können oder Euer Vehikel reparieren zu lassen, müßt Ihr jedoch erst einmal genügend Geld verdient haben.
Das wichtigste Item in *Rogue Trip* ist der "vorzeitige Ejector". Denn, sollte Euch trotz heftiger Gegenwehr mal ein Tourist abgeknöpft werden, könnt Ihr ihn damit einem gegnerischen Taxler wieder entreißen.
Die Jagd nach Fahrgästen erstreckt sich über 15 unterschiedliche Areale, die von der berühmten Area 51, über einen Vergnügungspark inklusive Casino bis zu Nuke York, einer verwinkelten und düsteren Großstadtmetropole, reichen.
Je nach Level wechselt die gut gemachte Hintergrundmusik von Country bis hin zu düsterem Hardrock.
Mit einem menschlichen Mitspieler könnt Ihr wahlweise im horizontal bzw. vertikal geteilten Splitscreen gemeinsam auf die actionreiche Touristenjagd gehen. Via Link-Kabel ist sogar ein Spielchen zu viert möglich, dann aber jeder gegen jeden, wobei jedoch auf die Touristen verzichtet werden muß. *ab*

***Meine Meinung:** Sowohl Grafik als auch Sound wissen zu überzeugen, insbesondere die Lichteffekte und Explosionen haben mir sehr gut gefallen. Auch die Spielidee motiviert noch nach längerer Zeit, da die ständige Hatz nach den Touristen deutlich mehr Spaß macht, als sich nur sinnlos zu beschießen. Die Gegner verhalten sich intelligent; so jagen sie z.B. nicht nur dem Spieler nach, sondern versuchen in erster Linie, Fahrgäste zu bekommen und gehen dabei auch schon mal gegeneinander los. Dennoch hätte Ich mir die Level etwas größer und komplexer gewünscht. Leider bleibt auch Rogue Trip nicht von gelegentlichen Pop-Ups und Graphikblitzern verschont.*

GUT



Auch in der Zukunft kleiden sich Touristen unauffällig.



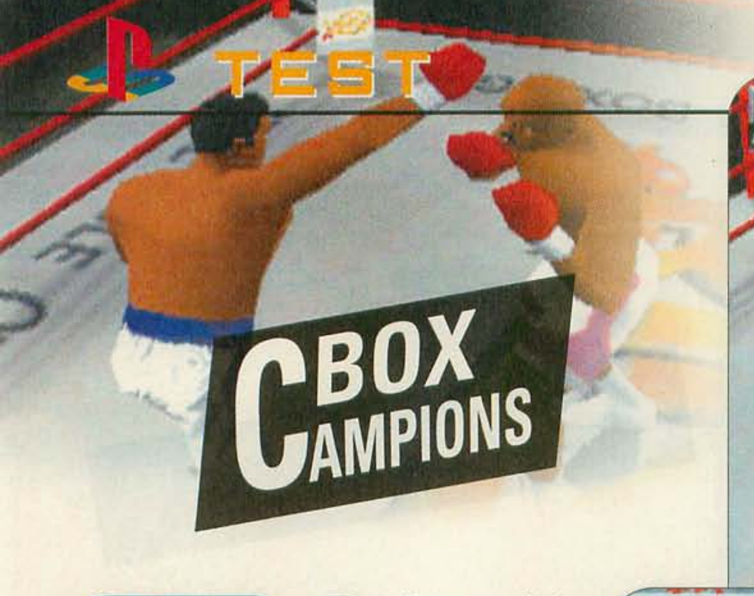
Die Rechnung ist einfach: Tourist = Cash

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Shoot'em-Up-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT Interactive / SingleTrac
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-2 (Splitscreen)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Linkkabelunterstützung, Dual-Shock
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	31-3
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	74 %
Musik:	75 %
Sound:	72 %

Spielspaß:





Box Campions

Super Punch Out

Wirklichen Spielspaß im Box-Genre brachte bis dato einzig und allein die *Punch Out*-Familie von Nintendo, von der eine 8-Bit-NES- (mit Mike Tyson) sowie eine 16-Bit-Super-NES-Umsetzung des berühmten Automatenvorbilds existieren, von dem es zwei verschiedene Fassungen gibt. Erkennen lassen sie sich leicht durch die jeweils fünf Gegner: Bear Hugger, Vodka Drunkenski & Co. bei der einen und Glass Joe, Bald Bull & Co. bei der anderen.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Boxspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	71 %
Musik:	-- %
Sound:	76 %

Spielspaß:



Bei diesem neuerlichen Versuch - diesmal von EA - dem heiklen Genre Boxspiel neue Impulse zu geben, handelt es sich keineswegs um einen plötzlich aufgetauchten Newcomer. Für den PAL-Release wurde lediglich der unserer Meinung nach gute Titel *Knock Out Kings* in das hanebüchene *Box Champions* geändert. Gleichgeblieben sind jedoch die 38 Punch-Legenden um Muhammad Ali, Sugar Ray Leonhard, Oscar de la Hoya bis hin zu den aktuellen Heavyweight-Champs Evander Holyfield und Lennox Lewis, die Ihr als grob texturierte Polygon-Fighter in den Ring begleiten dürft. Hier könnt Ihr Euch entweder in einem Arcade-Punch-Out austoben, in einem Friendship-Kampf gegen die CPU oder einen Kumpel ordentlich austeilen, oder in mühevoller Arbeit einen Nobody aus der Bronx in die Weltspitze führen. Dabei darf fast alles an Eurem Helden (bis auf einen Spitznamen) vom Schnurrbart, der Gewichtsklasse (nur Leicht-, Mittel- und Schwergewicht) bis zur Farbe der Handschuhe nahezu stufenlos in einem Menü konfiguriert werden. Einmal inmitten der Seile angelangt, gestaltet sich die Kampfführung - zumindest in der Theorie - sehr variantenreich: Einfache Jabs und Cross zum Körper und Kopf lassen sich mit Uppercuts, Ausfallschlägen, wilden Schwingern und kleinen Combos (R2 + einen der Strandard-Buttons) abwechseln. Geblockt (tief oder hoch) wird durch Druck der L1/L2-Shoulder-Buttons. Außerdem könnt Ihr um den Gegner herumtänzeln, Eure Auslegung ändern, klammern und unerlaubte Tiefschläge anbringen sowie ihn durch einen Vorwärts-Stoß aus dem Konzept bringen. Die verschiedenen Motion-Capture-Aktionen (stammen von de la Hoya, Leonhard und Shane Mosley) der Boxer könnt Ihr in nicht weniger als zehn verschiedenen Kameraperspektiven (z.B. First-Person oder Eure Ecke) inklusive Instant Replay begutachten. Während der Matches geben Kai Ebel & Co. ihre schlauen deutschen Kommentare ab, die Ihr auch in den Charakteristiken lesen könnt und schon mal in puren Blödsinn abdriften (z.B. "Geht lieber K.O., statt zu boxen": Ah ja, verstehe!). Dual-Shock-Pads werden von *Box Champions* unterstützt. Musikalische Begleitung gibt's EA-Sports-like während des Schlagabtauschs keine. *rk*

Ihr könnt auch klammern und unerlaubte Stöße und Tiefschläge anbringen.

Die Boxer sehen zwar besser aus als bei Vicrory Boxing 2, ein wenig detailliertere Texturen hätten jedoch nicht geschadet.

Das Gameplay artet schnell in ein wildes Button-Smashing aus.

Was haltet Ihr von meinem blondierten Mulatto-Boxer namens Django?

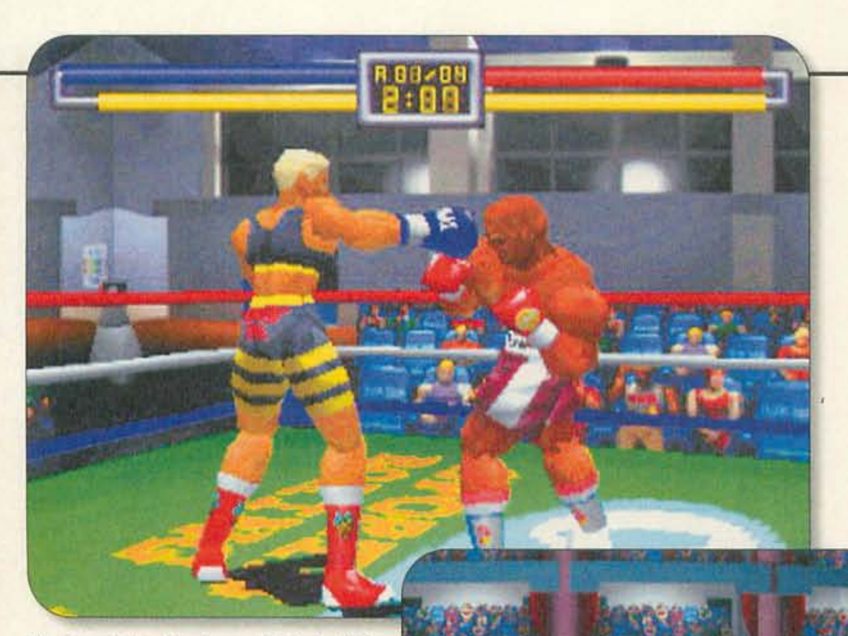
Sogar die Augenbrauen und die Handschuhfarbe können im Fighter-Edit-Mode nahezu stufenlos angepaßt werden.



GEHT SO

Meine Meinung: *Während der Testphase manifestierte sich immer mehr folgender Spruch im besten EA-Style bei mir: It's **not** in the Game:* z.B. detailliertere Texturen für die Kämpfer, ein Ringrichter, Zuschauer (im Friendship-Mode), mitreißendere Schlaggeräusche (dumpf und langweilig) oder klare Trefferanzeigen. Das ließe sich ja alles noch verschmerzen, wenn wenigstens das Gameplay gelungen wäre. Leider entpuppt sich *Box Champions* auch hier als ziemlich mittelmäßig und artet schnell in ein unkontrollierbares Gekloppe aus. Im Kampfverlauf sind keine gezielten Aktionen anzubringen, und trotz guter Vorsätze wird jedes taktische Vorgehen mangels sichtbarer Erfolge schnell durch wildes Button-Smashing verdrängt. Damit reiht sich der EA-Titel nahtlos in die lange Reihe der gescheiterten Genrevertreter ein. Lediglich ein Box-Game – wenn auch nicht realistisch – konnte bis jetzt überzeugen: *Super Punch Out* (siehe Kasten). Nur fanatische Fans von Lewis, Holyfield & Co. wagen einen Blick in *Box Champions*. Durch die Lizenz für Box-Liebhaber vielleicht interessant.

Victory Boxing 2



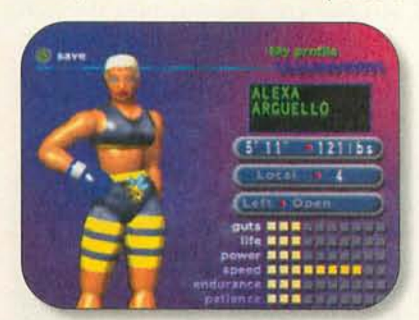
Die Auswahl an Punches und Jabs in *VB2* ist geringer als in *Box Champions* von EA - und ziemlich unfair ist's obendrein!

Geht Ihr zu Boden, muß durch Button-Smashing der gelbe Balken gefüllt werden.



Das ist die Standard-Szene, die Ihr nach einem Fight zu Gesicht bekommt.

Gleich zwei Vertreter des Nischen-Genres Box-Simulation in einer Ausgabe – das hat es schon lange nicht mehr gegeben. *Victory Boxing 2* von JVC (Vertrieb: Virgin) kann im Gegensatz zu EAs *Box Champions* leider nicht mit einer offiziellen Lizenz aufwarten, und so müßt Ihr Euch mit einer ganzen Latte Phantasie-Schläger um den Aufstieg in der Weltrangliste prügeln. Zunächst könnt Ihr Euren Favoriten aus einer Palette Fallobst wählen, den Ihr nach und nach mittels Training (der fiese Jackal bringt Euch von Zeit zu Zeit neue Moves, wie Aufwärtshaken oder Tiger Swing, bei) und Erfahrungspunkte (durch reichlich Niederlagen!) aufpäppeln müßt. Nachdem Ihr ca. sechsmal tüchtig "wat auf die Glocke" bekommen habt – wie der Berliner Straßenschläger Graciano "Rocky" Rocchigiani zu sagen pflegt – habt Ihr vielleicht die Chance auf Euren ersten Sieg. Gefightet wird mit je zwei Block- (hoch, tief) und Punch-Buttons (rechts, links), die sich durch Einsatz des Steuerkreuzes auch variieren lassen (Cross, Jab, tänzeln, Ausfallschlag etc.). Specials wie hinterhältige Tiefschläge oder Klammer-Aktionen à la *Box Champions* bietet *VB2* jedoch nicht. Mit den Shoulder-Buttons weicht Ihr in die Tiefe des Rings aus. Über Eure Verfassung informieren Euch je ein Ausdauer-, sowie ein Stärke-Balken. Nehmt Ihr unsanft auf dem Ringboden Platz, heißt's durch Hämmern auf sämtliche Buttons den Revival-Balken füllen, damit Ihr wieder kampfbereit



Auch durch Niederlagen sammelt unsere Blondie-Boxerin Erfahrungspunkte.

werdet. Für Euer Durchhaltevermögen werdet Ihr mit einem sogenannten "Killer Point" belohnt. Damit läßt sich einmalig eine Spezial-Attacke so weit aufpowern, daß sie den Gegner bei erfolgreichem Einsatz nahezu den kompletten Energiebalken auf einmal kostet. Diese fiese Variante wendet die CPU sehr gerne bei Euch an! Auf Wunsch läßt sich auch die TKO-Option ausschalten, so daß auch fünf Niederschläge pro Boxer in einer Runde möglich sind. Habt Ihr keine Lust, erst mühsam Schläge zu erlernen und Euch mit Nieten herumzuärgern, könnt Ihr in einem Exhibition-Fight auch auf bessere Kaliber zurückgreifen und sogar Mädels vermöbeln. Die Dual-Shock-Option läßt sich übrigens für Angriffe, Defense-Aktionen oder beides getrennt an- und ausschalten. *rk*

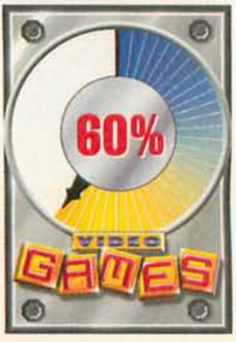
Boxing News

Während der Ladezeiten in *VB2* werden in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift "Boxing News" interessante Box-Anekdoten eingeblendet. Wer sich für das schnellste Schwergewichts-K.O. aller Zeiten interessiert, oder welcher Kampf über sage und schreibe 110 Runden ging, der surft am besten zu www.boxing-news.net

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Boxspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	JVC Sports
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	51 %
Musik:	68 %
Sound:	64 %

Spielspaß:



***Meine Meinung:** Laut Anleitung ist an Victory Boxing 2 mehr als zweieinhalb Jahre lang gearbeitet worden – an der Grafik jedoch bestimmt nicht! Die ist nämlich noch auf dem Stand der allerersten PlayStation-Games mit unförmigen Körperbestandteilen der Boxer, die extrem abgehackt und mit Clipping-Fehlern ineinander übergehen. Hier und bei der offiziellen Lizenz hat Box Champions von EA auf jeden Fall schon mal die Nase vorn. Läßt man sich von der groben Optik aber nicht gleich verscheuchen, liefert einem der harte Schwierigkeitsgrad in Kombination mit einer gehörigen Prise Unfairneß schließlich den Grund, VB2 nach einem kurzen Intermezzo aus der Konsole zu feuern. Schlagt Ihr z.B. nach hartem Kampf einen simplen Aufbaugegner nieder, steht der schneller auf, als er auf dem Boden Platz genommen hat, und legt seinerseits Euch mit nur einem Schlag flach, obwohl Ihr noch eine volle Energieleiste hattet! Die Schläge an sich gehen im Gegensatz zu EAs Fighter-Sim einen Tick intuitiver von der Hand – mit der von JVC empfohlenen strategischen Kampfweise läßt sich gegen Unfairneß jedoch auch nichts ausrichten.*

GEHT SO



Test Drive 4x4

Ein Blick in die Credits von Accolades neuem Offroad-Racer *Test Drive 4x4* entkräftet zum Glück den Verdacht, daß bei diesem Spiel und dem in der VG 12/98 getesteten mäßigen *Test Drive 5* ein- und dasselbe Team zu Werke ging. Bevor Ihr Euch auf die Schlammlöcher der Panamericana-Strecke in Santa Cruz stürzt, mit dem dicken Hummer Badegäste am Strand von Hawaii verschreckt, durch die Schweizer Alpen und Wales kämpft oder griechische Säulen und Bauten am Wegesrand in der Wüste von Marocco entdeckt, müßt Ihr Euch von Eurem Anfangskapital zunächst einen Wagen aus einer von fünf verschiedenen Klassen im Shop zulegen. Zur Auswahl stehen Hummer, Military, Safari, Truck und SUV. Anschließend steht ein entsprechender Grand Prix mit fünf bis sechs Strecken an, der sich aus oben genannten Szenarios plus der Mojave-Wüste zusammensetzt, die vorwärts und rückwärts befahren werden – macht insgesamt also ein Dutzend Strecken. Durch den Einsatz dieser Klassen hat man *Test Drive 4x4* also gewissermaßen geschickt gestreckt. Eine Besonderheit ist nun, daß sämtliche Kurse extrem lang, und die dazugehörigen Checkpoint-Limits entprechend knackig ausgefallen sind (Fahrzeit ca. fünf bis sieben Minuten, je nach gewähltem fahrbaren Untersatz). Speichern dürft Ihr nur nach einer ganzen Saison innerhalb einer Klasse. Natürlich bekommt Ihr für Eure Plazierungen Kohle und könnt damit im Offroad-Autohaus shoppen gehen: Über 20 verschiedene Vierrad-Antriebs-Künstler stehen hier zur Auswahl und sorgen für einen Motivationsschub. Wer sich nicht den Zwängen des Gewinnen-Müssens unterwerfen will und einfach nur eine Runde Dual-Shock-Rüttelsspaß zwischen Flußläufen, Schlaglöchern in Steilhängen und flirrendem Sand haben möchte, wählt den Einzelrennen-Modus: Hier stehen schon von vornherein eine stattliche Zahl Wagen und immerhin vier Strecken zum Austoben zur Verfügung. Während des Rennens werdet Ihr mit deutscher Sprachausgabe unterhalten, und für die musikalische Punk'n'Heavy-Begleitung sorgen (wie schon bei *Test Drive 5*) Fear Factory, Gravity Kills und zusätzlich Sevendust – die Soundkulisse hält sich aber zugunsten der Motorengeräusche merklich im Hintergrund. *rk*

Ein Blick in den Rückspiegel gibt Aufschluß über die Position der Verfolgermeute.

Safari an Tower: Beginne jetzt Landeanflug!

***TD 4x4* bietet fünf verschiedene Off-Road-Klassen - allerdings auf denelben Kursen.**

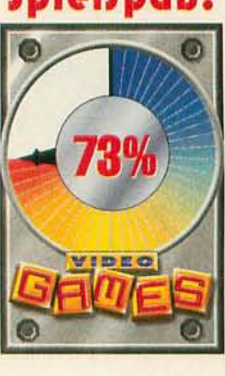
Mit dem Hummer über die Badestrände von Hawaii und Urlauber erschrecken: Cool!

Kurzfristig machen die Bumpy-Rides dank Dual-Shock-Support mächtig Laune.

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Offroad-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	Accolade
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	69 %
Sound:	70 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Kurzfristig macht es schon Laune, mit einem Hummer oder Military-Vehikel über die wenigen (nur sechs an der Zahl), aber extrem langen Kurse zu brettern. Dafür sorgen die vielen Jumps und Effekte (Flußkreuzungen, Strandfahrt in Hawaii, Tunnels mit Echtzeit-Lightsourcing), untermalt vom Dual-Shock-Rütteln und netten Soundeffekten ("Wow", "Cool"). Warum aber sind die Zeitlimits selbst auf "Easy" so extrem knapp bemessen? Wenn man nach jeder Strecke speichern könnte, wäre das ja noch motivationsfördernd. Ihr dürft aber nur nach einer kompletten Saison (!) speichern. In der Praxis bedeutet das: Fünf Kurse à sechs Minuten Rennzeit wacker gekämpft und gewonnen und im sechsten einen kleinen Fehler gemacht, und alles war umsonst. Außerdem ist die Steuerung nicht optimal gelungen: Die Analogsteuerung reagiert viel zu sensibel, und via Digi-Kreuz bewegen sich die Jeeps zu träge. Völlig unverständlicherweise fehlt auch ein Zwei-Spieler-Modus – eigentlich heutzutage Standard in Racing-Games. Außerdem erlaubt Euch das Programm lustigerweise, Euren derzeitigen Schlammkämpfer zu verhökern, obwohl Ihr danach nicht genug Kohle habt, um irgendein anderes Vehikel zu kaufen: Es bleibt nur ein Reset! Trotz aller Mängel lohnt sich für Fans dieser Nischensportart dennoch ein Blick auf Test Drive 4x4.*

GUT



Rival Schools – United by Fate – Evolution

Das Highlight in *Rival Schools* sind die mannigfaltigen, artistischen Team-Moves: Double-Leg-Breaker an der Lehrerin!

Eine Burning-Vigor-Attack vom Volleyball-As Natsu zeigt Wirkung: 7-Hit-Combo!

Bei Shadow-Super-Special-Moves wird der Hintergrund kurz ausgeblendet.



Nur ca. vier Monate nach dem NTSC-Release (siehe Import-Test in der VG 10/98) beschert uns Virgin im Auftrag von Capcom bereits die offizielle Version des genialen 3D-Tag-Team-Beat'em-Ups *Rival Schools*, dessen Arcade-Variante im Dezember '97 in den Spielhallen debütierte. Erfreulicherweise hat es auch die Bonus-Evolution-Disc der japanischen Version, die das Schüler/Lehrer-Duell um einen Haufen neuer Spielmodi erweiterte, bis in heimische PAL-Gefilde geschafft. Hier könnt Ihr Euch abseits des Standard-Story-Modus (dreht sich um eine Reihe entführter Pennäler) an so exotischen Modi wie dem League Battle (eine Abwandlung/Erweiterung des bekannten Team Battle aus z.B. *Tekken 3*) oder dem Corporate Battle versuchen, in dem via Multitap bis zu vier Spieler gleichzeitig (!) ein Duell austragen können. Die jeweils nicht direkt beteiligten Kumpels steuern dann die anfallenden Team-Techniken On-Screen, welche den Hauptreiz an *RS* ausmachen. Gefightet wird nämlich default-mäßig zwei gegen zwei. Habt Ihr genügend Power-Balken angesammelt (mindestens zwei – ist auch nicht schwer: Ihr startet ja schon mit drei Stück), aktiviert Ihr via Druck auf Punch/Kick der gleichen Stärke (z.B. Light Punch plus Light Kick) verheerende Aktionen, in denen der Gegner mit Hilfe des eigenen Partners im wahrsten Sinne des Wortes in seine Einzelteile zerlegt wird. Der Clou dabei: Je nachdem, welches Duo Ihr Euch aus den 25+ neuen Kämpfern (nur Schulmädchen Sakura kennen alte *Street Fighter*-Veteranen bereits aus der *SF Alpha*-Serie – Teil Drei erschien übrigens am 27. Dezember in Japan) heraupickt – die spektakulären Teamtechniken sind stets andere! Alternativ könnt Ihr natürlich auch auf Normalo-Special-Moves, Chain-Combos, Dodges, Würfe, Tardy-Counters oder Bruning-Vigor-Attacken (eine Art Super-Special-Move: Verschlingt einen Power-Balken und wird bei verdunkeltem Background ausgeführt) zurückgreifen. Interessant ist hier, daß Burning Vigors nicht einfach verpuffen, wenn sie vom Gegner durch selbige gekontert werden. Hat man Euch eine solche Multi-Hit-Spezial-Attacke verpaßt, schlägt Euer Kämpfer postwendend mit dem vorher eingegebenen Move zurück. Juggle-Combo-Freunde freuen sich über Rival-Launcher-Moves, mit denen Ihr den Angreifer hoch in die Lüfte schleudert und mit fein abgestimmten Aerial-Moves bearbeiten könnt. *rk*



SUPER

Meine Meinung: *Rival Schools ist ein Traumtitel für alle Beat'em-Up-Liebhaber. Eine derartige Vielfalt an Spielmodi, Trainingsmöglichkeiten, erspielbaren Bonus-Games und Kämpfern bot selten ein Prügelspiel zuvor. Die brachialen Tag-Team-Moves und Burning-Vigor-Attacks begeistern durch ihre extrem reichhaltige Palette und die faszinierende (Fantasy-)Martial-Arts-Choreographie. Erfreulich: Im Gegensatz zu den 2D-Capcom-Beat'em-Ups halten sich auch die Ladezeiten der PAL-Version von RS sehr in Grenzen. Im Gegensatz zu X-Men vs. Streetfighter kann nun wirklich taktisch mit Teams operiert werden – zwar nicht innerhalb einer Runde, aber nach Beendigung selbiger darf je nach Gusto abgeklatscht werden oder auch nicht. Das einzige, aber große Manko dieser ansonsten gameplaymäßig hervorragend gelungenen Konvertierung liegt in der schlampigen Grafik: Die Kämpfer könnten weitaus feiner designt sein – solche hervorstehenden Polygone in Gesicht, Armen und Beinen haben seit Tekken 3 eigentlich keine Daseinsberechtigung mehr auf der PlayStation. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt einen echten Fighting-Game-Hit mit Langzeit-Motivations-Garantie dank Evolution Disc.*

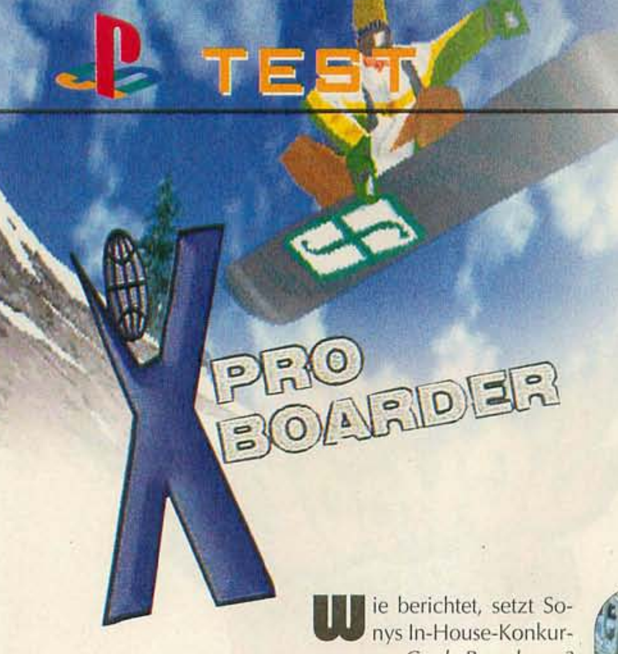


INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-8 (via Multitap)
Speicher-option:	Memory Card 1-2 Block
Features:	Bonus Disc, Multi Tap & Dual Shock Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	72 %
Musik:	72 %
Sound:	83 %

Spielspaß:





Wie berichtet, setzt Sonys In-House-Konkurrenz zu *Cool Boarders 3* nicht nur auf lizensierte Boards, sondern vereinigt auch die Snowboard-Elite, die durch acht der weltbesten Boarder repräsentiert wird. Jeder dieser Charaktere hat natürlich besondere Vorlieben und bringt seine eigene Ausrüstung mit. Wollt Ihr mehr erfahren, dürft Ihr in den Biographien der Profis schmökern. Zu Beginn des winterlichen Konkurrenzkampfes versucht Ihr Euch in einer von fünf Disziplinen. Auf dem Programm stehen Sprung-Events (Halfpipe, Stadion und Mount Baker Gap), eine mitternächtliche Abfahrt (Midnight Express) sowie ein Abenteuerspielplatz namens Slope Style. Nur wenn Ihr hier gute Ergebnisse erzielt, wird der extrem schwere Circuit-Modus freigeschaltet. In diesem müßt Ihr der Reihe nach alle fünf Standardwettbewerbe sowie vier neue Events (I-70, Super Pipe, Freeride und Boarder X) gegen zwei CPU-Konkurrenten gewinnen. Allerdings habt Ihr nur fünf Versuche. Loost Ihr ab, müßt Ihr ganz von vorne beginnen! Um den Hauch einer Chance zu haben, solltet Ihr vor allem die unzähligen Jumps, Grabs und Spins üben, da die Stunt-Disziplinen über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wir kamen nicht einmal im niedrigsten Schwierigkeitsgrad über die vierte Runde hinaus. Und das, obwohl wir mit dem versteckten Charakter Ollie B. antraten! Ein Zweispieler-Modus komplettiert die etwas knapp geratenen Spielvarianten.

Grafisch ist *X Games Pro Boarders* eine äußerst zweischneidige Angelegenheit. Auf der einen Seite begeistert das von Radical Entertainment produzierte Game durch die grandiose Darstellung der diversen Schneearten: In der Pipe fahrt Ihr auf einer festen, mit Riefen und Rillen verzierten Schneedecke, bei der Abfahrt wühlt sich Euer Board durch Tiefschnee, und Freestyler erwartet eine Mischung aus Tiefschnee und griffiger Piste. Diese Vielfalt ist aber kein großes Wunder, schließlich sind die Coder nebenbei auch für die *NHL Powerplay*-Reihe zuständig gewesen und wissen, wie kühler Untergrund in Szene gesetzt wird. Falsch plazierte Polygone, gelegentliche Ruckler und unrunde Animationssequenzen stören das Boarder-Feeling dennoch. Die starken Lens-Flare-Effekte, permanente Wolkenbewegungen sowie ansehnliche alpine Hintergrundtapeten konnten uns zwar milder, auf keinen Fall aber gnädig stimmen. Solche Glitches haben in einer Testversion definitiv nichts verloren. Erfreulicher hingegen die Musikuntermalung: Insgesamt 20 schnelle Gitarrentracks (Foo Fighters, The Bouncing Souls, Content-X etc.) heben die Stimmung. *ds*





Die finstere Abfahrt hier im Bild gehört zu den leichtesten Übungen.

In der Half Pipe müßt Ihr beweisen, ob Ihr alle Stunts beherrscht.

Um die CPU zu entlasten, werden die Replays im Fenstermodus dargestellt.



Nach jedem Event informiert Euch eine Statistik über vollbrachte Leistungen.



Auch Rotorblätter werden als Sprungmöglichkeit mißbraucht.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Snowboard-simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Radical Entertainment
Testversion:	SCED
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog- und Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	69 %
Musik:	85 %
Sound:	65 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Hätten sich die Entwickler ein wenig mehr Mühe gegeben, hätte dieser Newcomer sogar locker den (PSX-)Genre-Anführer* Cool Boarders 3 *entthronen können. Angesichts der häufigen Grafikfehler, der teilweise ungenauen Kollisionsabfrage und den gerade mal acht Charakteren muß sich* X Games *aber klar unterordnen. Zumindest in einem Punkt ist das Game jedoch führend: im Schwierigkeitsgrad. Der Circuit-Modus – welcher sogar erst erspielt werden muß – gehört zu den größten Herausforderungen aller Snowboardsims. Dagegen ist ein* CB3*-Tournament etwas für Schönwetter-Boarder.*

GUT

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

☐ **3x Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!**

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 19,50 DM. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Sollte Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20, Studentenabo DM 60,-). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift   CV192

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Der Video Games Award 1998



Bestes Rennspiel: Gran Turismo

Hersteller : Sony Computer Entertainment Europe



Fantastische Grafik, extrem realistisches Fahrgefühl und ein unglaublich motivierender Story-Modus machen *GT* zum bis dato besten Rennspiel für die PlayStation.

Bestes Sportspiel: FIFA '99

Hersteller : Electronic Arts



Dank megaflüssiger Animationen, intelligenter Gegner und einer konkurrenzlosen Spielbarkeit unser Favorit unter den Sportsimulationen.

Bestes Rollenspiel: Breath of Fire 3

Hersteller : Infogrames



Tolle Charaktere, wunderschöne Hintergründe, gute Übersetzung, jede Menge Gameplay und packende Atmopsphäre – der Hammer!

Bestes Strategie-/Denkspiel: Kula World

Hersteller : Sony Computer Entertainment Europe



Eine ungewöhnliche Idee, gepaart mit knackigen Rätseln und einer präzisen Steuerung. So soll ein Denkspiel sein. Nur nicht die Orientierung verlieren.

Bestes Jump'n Run: Abe's Exoddus

Hersteller : GT Interactive



Auch der zweite Teil von Oddworlds *Abe*-Saga überzeugt voll durch brilliantes Leveldesign, tolle Grafik und eine gehörige Portion skurilen Humors.

Bestes Action-Adventure: XXX

Hersteller : Virgin

INDIZIERT

Ein guter Grund vor dem Ins-Bett-Gehen nochmals in den Schrank zu schauen und nachts das Licht anzulassen. Nichts für Weicheier.

Und wieder ist es so weit, liebe Leser, der Weihnachtsrummel hat sich gelegt, alle haben den feucht-fröhlichen Rutsch hoffentlich unbeschadet hinter sich gebracht, und der Alltag hat uns wieder. Doch bevor die vergangenen 365 Tage völlig in Vergessenheit geraten, haben wir keine redaktionsinternen Konfrontationen gescheut, und uns in nächtelangen, härtesten Diskussionen der Frage aller Fragen gestellt :
Was waren die Tops, wo lagen die Flops des vergangenen Jahres ?
Sicherlich mangelte es 1998 nicht an interessanten Veröffentlichungen. Doch welche Produkte waren wirklich so außergewöhnlich gut, daß man sie als Highlights des Jahres bezeichnen kann ? Neben den vielen hochkarätigen Neuerscheinungen für die PlayStation und das Nintendo 64 sind uns zwar in der ersten Jahreshälfte auch noch einige Software-Perlen für Segas Saturn untergekommen, nach denen aber inzwischen kein Hahn mehr kräht. Wir widmen dem SAT daher keine eigene Rubrik, sondern nur ein winziges Abschiedsfenster – Sega hat mittlerweile sogar schon die Produktion seines einstigen 32-Bit-Flaggschiffs eingestellt. Traurig, aber wahr!
Wundert Euch übrigens nicht, wenn ein in unseren Tests hoch bewertetes Spiel nicht erwähnt wird, dafür aber ein vermeintlich punktschwächerer Titel. Die hier vorgestellte Liste spiegelt völlig subjektiv die Präferenzen unserer Redaktionsmitglieder wieder. Denn viele Spiele erhalten eine ausgezeichnete Wertung und sind technisch fast ohne jeden Tadel, aber wie oft man sich nach einigen Wochen noch damit beschäftigt, können wir zum Testzeitpunkt natürlich nicht immer vorhersagen. Um also empörten Leserbriefen, weil das eine oder andere Lieblingsspiel keine Erwähnung gefunden hat, bereits jetzt zuvorzukommen: Jeder hat seine eigene Meinung, und das ist unsere.
Doch lange Rede, kurzer Sinn; hier sind sie, unsere :

Bestes Prügelspiel: Tekken 3
Hersteller : Sony Computer Entertainment Europe



Wen wundert's, auch die neueste Fortsetzung der Spielhallenadaption ist wieder ungeschlagener Referenztitel im Bereich der Prügelspiele.

Bestes Actionspiel: Tenchu
Hersteller : Activision



Taktisches Vorgehen und gut überlegtes Handeln ist in diesem mittelalterlichen *Metal Gear Solid* wichtiger als der sinnlose Einsatz von roher Gewalt. Einfach Spitze.

NINTENDO64

Bestes Rennspiel: Top Gear Overdrive
Hersteller : Mitsui



Das bislang mit Abstand beste Rennspiel auf dem N64 überzeugt durch gutes Geschwindigkeitsgefühl und spektakuläre Drifts.

Bestes Sportspiel: 1080° Snowboarding
Hersteller : Nintendo

Rasante Grafik, realistisches Fahrgefühl und ein butterweiches Scrolling zeichnen diese weltbeste und einzig wahre Snowboardsimulation aus.



Bestes Rollenspiel: Holy Magic Century
Hersteller : Konami



Solides und höchst motivierendes RPG, das vor allem durch sein gelungenes, rundenbasierendes Kampfsystem besticht.

Bestes Strategie-/Denkspiel: Tetrissphere
Hersteller : Nintendo

Tetrissphere vereint die Vorteile aller bisherigen *Tetris*-versionen in einem Modul. Die hundert 3D-Puzzle sorgen für nicht endenwollende Gehirnzermarterung.



Bestes Jump 'n Run

Banjo-Kazooie
Hersteller : Nintendo

Genialer Spielspaß, massenhaft Rätsel, abwechslungsreiche Grafik und eine sehr präzise Steuerung. Was will man mehr, außer Banjo-Tooie?



Bestes Action-Adventure

Zelda
Hersteller : Nintendo

Die Krönung des Genres und dadurch auch ein Spiel, das noch lange Zeit Maßstäbe setzen wird - spielerisch ein echter Traum!



Bestes Prügelspiel:

Fighter's Destiny
Hersteller : Infogrames

Hebt sich dank des auf Punkten basierenden Kampfsystems wohltuend aus der Masse der Beat em Ups ab. Trotz durchschnittlicher Grafik ein Hit.



Bestes Actionspiel:

Body Harvest
Hersteller : Acclaim

Eines der umfangreichsten Spiele fürs N64, das durch sein anspruchsvolles Spielprinzip vor allem ältere Gamer anspricht.





Bestes Saturnspiel:

Shining Force III
Hersteller : Sega

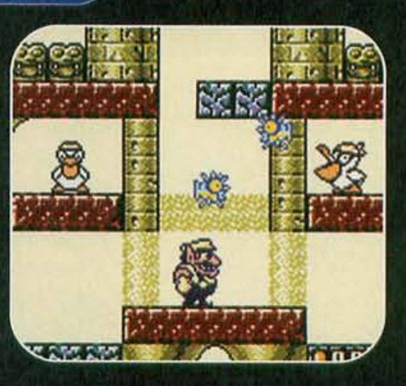


Unsere geliebter Saturn, wie geschaffen für RPGs, ist durch das geniale *SF III* zum Abschied noch einmal richtig aufgeblüht: Ein Spiel für die Ewigkeit!

Bestes Game-Boy-Spiel:

Wario Land 2
Hersteller : Nintendo

Es ist schon unglaublich, wieviel Spielspaß und Abwechslung in so einem Modul stecken können. Besser als die meisten 32-Bit-Jump'n Runs!



Innovativstes Produkt:

Music
Hersteller : Codemasters



Sonys PlayStation erobert die Clubs – Codemasters zeigt, daß man mit der kleinen, grauen Konsole noch viel mehr anstellen kann, als damit zu spielen.

Größter Flop:

Spawn
Hersteller : Sony Computer Entertainment Europe

Schlechte Spiele gibt es zuhauf. Da ist es schon fast etwas besonderes, das schlechteste zu sein. Auch wenn die "Konkurrenz" Hugo schon verdammt nah rankommt.



Leserumfrage

Neugierig waren wir schon immer, und deshalb wollen wir wieder mal von Euch jede Menge wissen. Als kleines Dankeschön für Eure Teilnahme verlosen wir natürlich etwas und zwar einen Zubehör-Gutschein im Wert von 300 Märkern. Egal, ob Joypad, Lightgun, Rumble Pak oder Memory-Card – der Gewinner kann sich selbst raussuchen, was er haben möchte. Eure Einsendungen richtet Ihr bitte an: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion Video Games, Stichwort: Leserumfrage, Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Welches Spielegenre darfs denn sein?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
Action-Shooter ❒
Action-Adventure ❒
Adventure ❒
Funracer ❒
Rennsimulation ❒
Flugaction ❒
Strategie ❒
Wirtschaftssimulation ❒
Rollenspiel ❒
Jump n´ Run ❒
Sportsimulationen ❒
Prügelspiele ❒
Geschicklichkeit/Denkspiele ❒
Brettspiele ❒

Welche Heftbestandteile gefallen?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
News ❒
Messeberichte ❒
Mail-O-Mania ❒
Rat & Tat ❒
Specials ❒
Interviews ❒
Preview ❒
Import-Test ❒
Test ❒
Tips&Tricks ❒
Zubehör-Test ❒

Wieviele Seiten sollte das Heft jeden Monat haben?
_______ Seiten

Wie hoch dürfte der Kaufpreis der Video Games maximal sein?
_______ DM

Welche Heftbestandteile sollten verbessert werden?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
News ❒
Messeberichte ❒
Mail-O-Mania ❒
Rat & Tat ❒
Specials ❒
Interviews ❒
Previews ❒
Import-Test ❒
Test ❒
Tips &Tricks ❒
Zubehör-Test ❒

Welche Heftbestandteile sollten erweitert werden?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
News ❒
Messeberichte ❒
Mail-O-Mania ❒
Rat & Tat ❒
Specials ❒
Previews ❒
Import-Test ❒
Test ❒
Tips&Tricks ❒
Zubehör-Test ❒
Interviews ❒
Supplements (z.B. Strategy-Guide) ❒
Poster ❒

Wo steht die Wertungskompetenz der Video Games?
(VG-typische Note zwischen 0 und 100%)
_______ Prozent

Wie gefällt die optische Gestaltung der Video Games?
(VG-typische Note zwischen 0 und 100%)
_______ Prozent

Wie gefällt die Aktualität der Video Games?
(VG-typische Note zwischen 0 und 100%)
_______ Prozent

Wieviele Spiele pro Jahr gibt das persönliche Budget her?
0-5 ❒
5-10 ❒
10-20 ❒
20-50 ❒
>50 ❒

Wieviele Stunden Spielvergnügen werden es pro Woche (im Schnitt)?
_______ Stunden

Dürfen es auch PC-Spiele sein?
ja ❒
nein ❒
Welche Konsolen habt Ihr?
habe eine PlayStation ❒
habe ein Nintendo 64 ❒
habe einen Sega Saturn ❒
habe ein Dreamcast ❒
habe einen Game Boy (Color) ❒

Kauf einer anderen Konsole 1999 geplant?
PlayStation ❒
Nintendo 64 ❒
Sega Saturn ❒
Dreamcast ❒
Game Boy (Color) ❒

Wieviele Leute lesen die Ausgabe der Video Games mit?
_______ Personen

Welche anderen Magazine sind außerdem eines Blickes wert?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
PC Joker ❒
PC Games ❒
PC Player ❒
Power Play ❒
GameStar ❒
Bravo Screenfun ❒
Computerbild ❒
PC Action ❒
Das offizielle PlayStation Magazin ❒
Play Playstation ❒
Maniac ❒
Total ❒
Next Level ❒
Mega Fun ❒
Fun Generation ❒
Games & More ❒
PlayStation Zone ❒
N-Zone ❒
N64 Magazin ❒

Nun hätten wir für die Verlosung gerne noch ein paar persönliche Angaben

Alter _______ Jahre

Adresse
____
____
____

Telefon ________________

E-Mail-Adresse
____

Ausgabe Nr. 3/99 erscheint am 17. Februar

Fighting Festival

Beat'em-Up-Fans dürfen schon mal mit der Zunge schnalzen: In unserer Import-Ecke nehmen wir zwei der heißesten Martial-Arts-Eisen des neuen Jahres für die PlayStation ausführlich unter die Lupe: *Street Fighter Zero 3* (hier *Zero = Alpha*) von Capcom unterstützt als erstes 2D-Fighting-Game Sonys neuen PDA und führt das Guard Cancel System ein. In *Ehrgeiz* von Square/Namco könnt Ihr dagegen erstmals wirklich dreidimensionale Stages (d.h. nicht flach wie in *Tekken, Soul Blade* oder allen anderen Genrevertretern) mit Gebäuden und Vorsprüngen für Eure Kampfstrategie nutzen. Wie aber sieht's mit dem jeweiligen Spielspaß aus? Wir verraten es Euch im Februar!

PC-Engine Special

Im Zuge der vorweihnachtlichen Spieleflut, die wie jedes Jahr einen enormen Platz beanspruchte, hatten unsere Themen-Specials naturgemäß das Nachsehen. Im neuen Jahr wollen wir aber in dieser Hinsicht wieder voll durchstarten. Den Anfang macht unser PC-Engine-Special: Wußtet Ihr etwa, daß schon zu 8-Bit-Zeiten CDs auf der NEC-Konsole liefen? Was sind die besten HU-Cards? Was ist der Zusammenhang zwischen Super Grafx, Turbo Duo und PC Engine GT? Alles über diese Freak-Konsole in der VG 3/99.

Neues Dreamcast-Futter

Wenn alles klappt, zocken wir nächsten Monat bereits den Nachfolger eines der besten Arcade-Rallye-Games aller Zeiten auf dem Dreamcast. Wie gut ist die Konvertierung des Model-3-Automaten geworden? Ob Sega damit ein Rennspiel-Quantensprung im Hinblick auf die 32- und 64-Bit-Konsolen gelungen ist, erfahrt Ihr bald. Außerdem erstmals in der heimischen Hütte gespielt: Die großen Dreamcast-Hypes *Blue Stinger* und *Sonic Adventure*.



... UND DANN WAR DA NOCH

TOPAKTUELLES RUSH-DOWN-MARKETING

Es geht doch nichts über aktuelle Pressearbeit, gell Jochen, hehe!? Kürzlich schneite in der Redaktion eine vom 4.12.1998 datierende Pressemeldung über Rushdown von Infogrames herein. Der Gag kommt aber erst zum Schluß: Erscheinungsdatum Oktober '98. Ein wahres Schlafmützen-Magazin, das erst jetzt darauf aufmerksam wird! Übrigens: Wir haben Rushdown in der VG 11/98 getestet...

TOP-LARA-ZEICHNER IM INTERNET

Uns scheint, die besten Lara-Künstler am Zeichengerät sind nicht bei Core Design/Eidos beschäftigt, sondern stellen ihre Kunstwerke unentgeltlich im Internet zum Downloaden zur Verfügung. Einige Kostproben habt Ihr ja schon im Preview/Test gesehen (u.a. die unschlagbare Kombination Lara Croft - Linda Hamilton aus "Terminator 2"), wie Lara als Supergirl-Verschnitt kommt, wollten wir Euch auch nicht vorenthalten!



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Ingo Böhme (ib)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
CompuServe: 74431,613
Internet: 74431.613@compuserve.com

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Eidos Interactive

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998
Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Kerstin Holtmann (-1470)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Alleingesellschafter: WEKA Firmengruppe GmbH & Co. KG, Kissing mit der persönlich haftenden Geschäftsführerin WEKA Firmengruppe Beteiligungs-GmbH, Kissing (4,13 %) und den Kommanditisten Werner Mützel, Verleger, Kissing (90,87 %) und Karin Mützel, Kauffrau, Kissing (5 %)
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
44135 Dortmund im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN . . 19,95
CONTR. PAD ORIG.(VER.FARBEN) . . 29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. . . 59,95


CRASH BANDICOOT 3 (PSX) 89,95

CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL . 84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN) 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL . . 69,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE . . . 84,95
X-PLODER PROFESSIONAL (JAN) . 134,95
RGB-KABEL(G-Con-,AV-Anschluß) . 19,95
LENKRAD JORDAN GP(Inkl.Ped.) . 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL . 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)59,95
PISTOLE ERAZER(G-CON kompat.) . 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(FARB.) . . 29,95
MEMORY CARD 30 BL. (2 IN 1) . . 29,95
MEMORY CARD 60 BL. (4 IN 1) . . 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS. 44,95


SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95 — BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
BOX CHAMPIONS (PSX) 89,95 — TOCA TOURING CAR 2 (PSX) 89,95

MEMORY CARD 720 BLOCKS. 64,95
360 89,95
5TH ELEMENT 89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) . . 79,95
ACM 1918 (FEB) 89,95
ACTUA NHL HOCKEY '98 (JAN) . . . 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIV. BIERHOFF) 79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN). 99,95
ALL STAR TENNIS '99. 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX (FEB). 89,95
ASTEROIDS 3D. 84,95
ATLANTIS 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (JAN). 89,95
BIO FREAKS. 79,95
BLAST RADIUS. 89,95
BLASTO 79,95

Game Boy Color 139,-
Game Boy Color clear purple 139,-
Light Max 2 - orig. - inkl. Batt. 34,95
A Bug's Life (Feb) 64,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Feb) 64,95
Bugs Bunny & Lola (Jan) 54,95
Conker's Pocket Tales 64,95
Game & Watch Gallery 2 44,95
Gex 3D (Jan) 64,95
Harvest Moon 59,95
Men In Black (Jan) 64,95
NBA Jam '99 (Jan) 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest 59,95
Quest for Camelot 59,95
Rampage World Tour 64,95
Schlümpfe 3 - Alptraumland (Jan) . . .64,95
Shadowgate (März) 64,95
Shanghai Pocket 64,95
Star Wars: Yoda Stories (Feb) 64,95
Tetris Deluxe 44,95
Turok 2 64,95
Tweety & Sylvester 54,95
V-Rally (Feb) 64,95
Wario Land 2 (Feb) 64,95
Zelda - Links Awakening DX (Jan) 64,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.


ABE'S EXODDUS ODDWORLD 2 (PSX) 79,95

BLAZE 'N' BLADE 99,95
B-MOVIE. 89,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPIONS. 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. . 109,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING. 89,95
BUST A GROOVE. 89,95
BUST A MOVE 4 (FEB) 89,95
C3 RACING 84,95
CENTIPEDE 89,95
CHARITY PACK-SPIELESAMMLUNG. 94,95


APOCALYPSE (PSX) 89,95 — BLAZE 'N' BLADE (PSX) 99,955
WILD ARMS (JAN) (PSX) 79,95 — PSYBADECK (PSX) 89,95

COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE. . . . 89,95
COMMAND & CONQUER 2. 89,95
COM.& CON. 2: GEGENSCHLAG . . . 89,95
CONSTRUCTOR. 89,95
COOL BOARDERS 3. 89,95

TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

CRASH BANDICOOT 3 89,95
CRIME KILLER 79,95
DEVIL DICE (JAN) 89,95
DIABLO. 89,95
DODGEM ARENA 84,95
DREAMS. 89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95
GOLF PRO 94,95
GRAN TURISMO. 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1. 89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO'98. . . . 89,95
KENSAI: SACRED FIST (JAN). 89,95
KKND (JAN) 89,95
LEGEND. 89,95
LEMMINGS 44,95
LIBERO GRANDE. 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99. 89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB) 99,95


C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95 — COLONY WARS 2 (PSX) 89,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN)(PSX) 99,95 — FORMEL 1 '98 (PSX) 99,95

MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL G. SOL.PREMIUM PAK(FEB)199,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,89
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION. 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95

PlayStation Platinum
inkl. orig. Sony CD-Case solange Vorrat reicht!
HERCULES - PLATINUM (PSX) 49,95 — MICKEY'S WILD ADVENT. -PLATINUM (PSX) 49,95

NEED FOR SPEED 3. 89,95
NFL BLITZ 89,95
NFL EXTREME (JAN). 89,95
NHL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS . . 89,95
O.D.T. 89,95
PERIHELIAN. 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
POINT BLANK .79,95 -(mit GUN) 154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL. 89,95
POY POY 2 (FEB) 89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN) . . . 79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A . . . 94,95


METAL GEAR SOLID (FEB) (PSX) 99,95

PSYBADECK. 89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB) 89,95
RIVAL SCHOOL. 79,95
ROGRATS (FEB) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
S.C.A.R.S. 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95

FIFA '99 (PSX) 89,95 — TEKKEN 3 (PSX) 99,95
inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!
NHL '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95 — WILD 9'S - SPEC.ED. (PSX) 79,95

SHADOW GUNNER 79,95
SILENT HILL (APRIL). 89,95
SMALL SOLDIERS. 89,95
SPYRO THE DRAGON. 89,95
STREAK. 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
T'AI FU 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 4X4. 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIG.WOODS PGA TOUR '99 (JAN). . 89,95
TOCA TOURING CAR 2. 89,95
TOMB RAIDER 2. 89,95
TOMB RAIDER 3. 99,95
TUNGUSKA (FEB). 79,95
UBIK (FEB) 99,95


GRAN TURISMO (PSX) 89,95 — HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95
SCARS (PSX) 84,95 (N64) 109,95 — BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

VICTORY BOXING 2 79,95
VIRUS (JAN). 89,95
WARGAMES 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB) . . 89,95
WILD ARMS (JAN). 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION . . . 79,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WWF WARZONE. 79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95

Nintendo 64



MARIO KOMPLETT PAK 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS. . . . 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
LENKRAD GAMESTER LX4 129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. . 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
MEMORY CARD 8 MEG. 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR TENNIS '99 (JAN) 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS. 119,95
BODY HARVEST 94,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE. 99,95
BUST A MOVE 3. 99,95
CENTRE COURT TENNIS. 124,95
CHARLIE'S BLASTS CHALL.(MÄRZ) . 89,95
CRUISIN' WORLD. 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 99,95
EXTREME G 2. 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM . . 99,95
FIFA '99 (MÄRZ) 109,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X. 89,95
G.A.S.P. 99,95


TUROK 2 (JAN) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

GEX 64 (GEX 2) (FEB). 109,95
GLOVER. 89,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION. . . 99,95
HOLY MAGIC CENTURY 129,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98. . . . 99,95
LYLAT WARS 89,95
MADDEN NFL '99 (NOV). 99,95
MARIO KART 64 89,95
MARIO PARTY (FEB). 89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB) 129,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
MYSTICAL NINJA GOEMON 2(März) 129,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99. 109,95
NFL BLITZ 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99. 94,95
NHL '99 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 94,95
RAKUGA KIDS 129,95
SCARS 109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ) 129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB). 89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY . . 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS). 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD.(JAN) 109,95


ZELDA 64: OCARINA OF TIME (N64) 109,95

SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 Spieleberater . . 24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ) . . . 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE. 109,95
TOP GEAR RALLY 49,95
TUROK 2 - DEUTSCH (JAN) 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(JAN) . 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING . 109,95
VIRTUAL CHESS 64. 119,95
VIRTUAL POOL (FEB). 109,95
V-RALLY 99,95
WAVERACE 64. 89,95


F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95 — STAR WARS-ROGUE SQ. (JAN) (N64) 109,95
BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95 — EXTREME G 2 (N64) 99,95

WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 . . . 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE. 129,95
WETRIX. 109,95
WIPEOUT 64 (JAN) 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR . . 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY. . . 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 -LIMITED EDITION 179,95
ZELDA 64 -SPECIAL EDITION 139,95


BUCK BUMBLE (N64) 99,95 — BODY HARVEST (N64) 94,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET . 333,-
GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 59,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. . . . 39,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) . . . 64,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN). . . . 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S . 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC 3D FLICKIES ISLAND 79,95
SONIC JAM. 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
TOMB RAIDER 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95

DREAMCAST KOMMT

RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

NEUJAHRS-SCHNÄPPCHENMARKT
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN
BLAM! MACHINEHEAD 24,95
BLAST CHAMBER 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CHAOS CONTROL 9,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
HEXEN 29,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 24,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD . .79,95
OLYMPIC SOCCER 14,95
PARODIUS DELUXE 14,95
SHELLSHOCK 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THUNDERHAWK 2 19,95

SONY PLAYSTATION
CHILL 44,95
FRANKREICH '98 44,95
LEMMINGS 44,95
MASS DESTRUCTION 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
R-TYPES 74,95
S.C.A.R.S. 79,95
SKULL MONKEYS 44,95
SPIDER 39,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEST DRIVE 4 44,95
VIRTUAL POOL '96 44,95
WILD NINE'S - SPEC. ED. 79,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM . .44,95
XENOCRACY 69,95

PLATINUM-EDITION
ABE'S ODDYSEE 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
GRAN THEFT AUTO 49,95
HERCULES (+CD-CASE, SVR) . .49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO . . .49,95
JURASSIC PARK-LOST WORLD 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE, SVR) 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 1 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION . . .49,95
ROAD RASH 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64
BODY HARVEST 94,95
G.A.S.P. 99,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. . . .99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
MULTI RACING CHAMP. 49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 . . .49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY . . .49,95
SPACE STATION 94,95
TOP GEAR RALLY 49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 9,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602

0931/3545222 oder 0180/5211844
INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

TOCA 2
TOURING CARS™
www.toca2.com

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN INKL. FORMEL FORD
KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
REALISTISCHE HELMKAMERA

DUAL SHOCK™

FÜR DEN TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR: HANS-JOACHIM STUCK

H.-J. STUCK

• 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN

• STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD

• NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE

• 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK
8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN
LINK-OPTION + SPLIT SCREEN









© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.